

© 2005 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Guida utente di Adobe® Premiere® Pro 2.0 per Windows®

Se la presente guida viene distribuita con software che include un accordo di licenza per l'utente finale, la guida e il software in esso descritto sono concessi in licenza e possono essere usati e copiati solo in conformità con i termini di tale licenza. Ad eccezione di quanto eventualmente concesso da tale licenza, nessuna parte di questa guida può essere riprodotta, memorizzata in un sistema per il recupero dati o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, di registrazione o altro, senza il previo consenso scritto da parte di Adobe Systems Incorporated. Il contenuto di questa guida è protetto dalle leggi sui diritti d'autore, anche se non distribuito con software corredato di accordo di licenza per l'utente finale.

Il contenuto di questa guida viene fornito unicamente a scopo informativo, è soggetto a modifiche senza preavviso e non comporta alcun impegno per Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated declina ogni responsabilità per eventuali errori o imprecisioni presenti in questa guida.

Se inserite in un vostro progetto grafica e immagini esistenti, tenete presente che tali materiali potrebbero essere protetti dalla legge sul copyright. L'inserimento non autorizzato di tali materiali nel proprio lavoro potrebbe rappresentare una violazione dei diritti del titolare del copyright. Assicuratevi sempre di ottenere le eventuali autorizzazioni necessarie dal titolare dei diritti d'autore.

Tutti i riferimenti a nomi di società negli esempi forniti hanno scopo puramente dimostrativo e non intendono fare riferimento ad alcuna organizzazione realmente esistente.

Adobe, il logo Adobe, Acrobat, Adobe Audition, Adobe Encore, Adobe Premiere, After Effects, Illustrator, InDesign, Photoshop, PostScript, e Version Cue sono marchi o marchi registrati di Adobe Systems Incorporated negli Stati Uniti e/o negli altri Paesi.

Dolby è un marchio Dolby Laboratories. Microsoft, OpenType, Windows e Windows XP sono marchi registrati o marchi di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Macromedia e Flash sono marchi di fabbrica di Macromedia, Inc. Tutti gli altri marchi di fabbrica sono di proprietà delle rispettive società.

Tecnologia di compressione audio MPEG Livello3 concessa in licenza da Fraunhofer IIS e Thomson.

Questo programma è stato scritto con MacApp®: © 1985-1988 Apple Computer, Inc. Apple Computer, Inc. non fornisce alcuna garanzia, né implicita né esplicita su questo Programma, incluse le garanzie sulla sua commerciabilità e idoneità per scopi specifici. Il Software MacApp appartiene a Apple Computer, Inc. ed è concesso in licenza ad Adobe solo per distribuzione e uso in combinazione con Adobe Premiere Pro.

Note Proximity: © 1984, 1988, 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. © 1988, 1990, 1997 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1992 Hachette © 1992 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology Inc.; © 1984 Editions Fernand Nathan © 1989 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1991 Dr. Lluï de Yzaguirre i Maura © 1990 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1989, 1990 IDE a.s. © 1989, 1990 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1995, 1997 Van Dale Lexicografie bv © 1996 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1997 Bertelsmann Lexicon Verlag © 1997, 1999 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1994, 1997, 2003 Franklin Electronic Publishers © 1994, 2003 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1994, 1997 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1986, 1990/1997 William Collins Sons & Co. Ltd./Bertelsmann Lexicon Verlag © 1999 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1999 Oxford University Press © 2000 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology Inc.; © 1990/1990 Merriam-Webster Inc./William Collins Sons & Co. Ltd. © 1990, 1997 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1983 S. Fischer Verlag © 1997 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1989 Zanichelli © 1989 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1997 Morphologic © 1997 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1993-1995 Russicon Company Ltd. © 1995 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1990 Espassa-Calpe © 1990 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1989 C.A. Stromberg AB © 1989 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1984 Merriam-Webster Inc. © 1984 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.; © 1991 Text & Satz Datentechnik © 1991 Tutti i diritti riservati, Proximity Technology, Inc.

Avviso agli utenti finali di enti governativi degli Stati Uniti d'America: il Software e la Documentazione sono "Commercial Items" (Prodotti commerciali) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. §2.101, costituiti da "Commercial Computer Software" (Software commerciale per Computer) e "Commercial Computer Software Documentation" (Documentazione relativa a software commerciale per Computer) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202, secondo i casi. In conformità con l'articolo 48 C.F.R. §12.212 o agli articoli da 48 C.F.R. §§227.7202-1 a 227.7202-4 incluso, secondo i casi, i "Commercial Computer Software" e "Commercial Computer Software Documentation" vengono concessi in licenza agli utenti appartenenti al Governo degli Stati Uniti d'America (a) esclusivamente come "Commercial Items" e (b) con i soli diritti concessi a tutti gli altri utenti finali ai termini e alle condizioni qui contenuti. Tutti i diritti non pubblicati riservati, ai sensi della legge sul diritto d'autore vigente negli Stati Uniti d'America. Adobe accetta di rispettare tutte le leggi applicabili sul diritto alle pari opportunità, comprese, ove applicabili, le direttive dell'Executive Order 11246, secondo revisione, la sezione 402 del "Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act" del 1974 (38 USC 4212) e la sezione 503 del "Rehabilitation Act" del 1973, secondo revisione, oltre ai regolamenti esposti in 41 CFR da 60-1 a 60-60, 60-250 e 60-741. La clausola di azione affermativa e i regolamenti sopra elencati saranno incorporati tramite riferimento nel presente Accordo.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

# Sommario

## Capitolo 1: Introduzione ad Adobe Premiere Pro 2.0

Installazione e registrazione	1
Adobe Help Center	2
Utilizzo della Guida	3
Suggerimenti, formazione e altre risorse	5
Nuove caratteristiche	7

## Capitolo 2: Flusso di lavoro e spazio di lavoro

Nozioni di base sul flusso di lavoro e sullo spazio di lavoro	9
Personalizzare lo spazio di lavoro	16
Spazi di lavoro predefiniti	19

## Capitolo 3: Progetti

Informazioni di base sui progetti	20
Proporzioni	26
Progetti 24P	31
Migliorare le prestazioni	32
Correggere gli errori	34

## Capitolo 4: Adobe Bridge

Nozioni fondamentali di Bridge	36
File e cartelle in Bridge	40
Eseguire procedure automatiche con Bridge	46
Metadati in Bridge	46
Adobe Stock Photos	51
Immagini gratuite	54
Acquistare foto stock	55
Account Stock Photos	56

## Capitolo 5: Acquisire, digitalizzare e importare

Raccogliere le risorse	60
Controllo del dispositivo	63
Acquisire e digitalizzare	65
Acquisizione in batch	71
Codice di tempo	77
Montaggio in linea e non in linea	79
Importare file	80

## Capitolo 6: Gestire e visualizzare le risorse

Personalizzare il pannello Progetto	85
Organizzare le risorse	87
Operazioni con le risorse	89
Monitor Sorgente e Programma	91
Riprodurre le risorse	95
Monitor di riferimento	97

**Capitolo 7: Montare una sequenza**

Panoramica sul montaggio	98
Operazioni nel pannello Timeline	99
Operazioni con le tracce	102
Tagliare le clip nel Monitor sorgente	105
Assemblare una sequenza	107
Tagliare le clip in una sequenza	113
Modificare gli attributi di una clip	118
Operazioni con le clip in una sequenza	122
Ridisporre le clip in una sequenza	125
Visualizzare l'anteprima di una sequenza	127

**Capitolo 8: Montaggio: approfondimenti**

Usare i marcatori	131
Montare l'audio nel pannello Timeline	134
Creare clip speciali	137
Sequenze multiple	138
Clip secondarie	139
Montare una sequenza multicamera	141
Operazioni in altre applicazioni	145
Per copiare e incollare le clip tra Adobe After Effects e Adobe Premiere Pro	145
Adobe Dynamic Link	148

**Capitolo 9: Transizioni**

Panoramica sulle transizioni	152
Aggiungere le transizioni	154
Ottimizzare le transizioni	156
Transizioni personalizzabili	160

**Capitolo 10: Audio**

Operazioni con l'audio	162
Operazioni con clip, canali e tracce	168
Registrazione dell'audio	173
Regolare i livelli del volume	175
Transizioni audio	177
Panning e bilanciamento	178
Mixing avanzato	180
Applicare effetti all'audio	184
Automatizzare le modifiche audio	187
Modificare l'audio in Adobe Audition	189

**Capitolo 11: Usare la titolazione**

Creare titoli	190
Usare i modelli dei titoli	192
Progettare titoli per la televisione	193
Aggiungere testo ai titoli	194
Formattare testo	196
Operazioni con il testo paragrafo	197
Aggiungere forme e immagini	199
Operazioni con gli oggetti nei titoli	203



Aggiungere colore, riempimenti, texture, tratti e ombre .....	206
Operazioni con gli stili .....	211
Far scorrere in verticale e in orizzontale i titoli .....	212

## **Capitolo 12: Animazione**

Effetti di animazione .....	215
Attivare e selezionare i fotogrammi chiave .....	219
Aggiungere e impostare fotogrammi chiave .....	221
Spostare e copiare fotogrammi chiave .....	224
Controllare le modifiche degli effetti usando l'interpolazione dei fotogrammi chiave .....	226
Effetto Movimento .....	230

## **Capitolo 13: Usare gli effetti**

Operazioni con gli effetti .....	234
Applicare, rimuovere e organizzare gli effetti .....	236
Regolare gli effetti .....	238
Personalizzare le impostazioni predefinite degli effetti .....	242
Colore e luminanza .....	243
Regolazioni speciali di colore e luminanza .....	256
Vettorscopio e oscilloscopio .....	262

## **Capitolo 14: Riferimento Effetti**

Galleria di effetti .....	265
Effetti Regolazione .....	266
Effetti Sfocatura e Nitidezza .....	270
Effetti di canale .....	272
Effetti di correzione del colore .....	278
Effetti di distorsione .....	286
Effetti GPU .....	291
Effetti Controllo immagine .....	292
Effetti di tipi di trasparenza .....	296
Disturbo, effetti .....	300
Disturbo e granulosità, effetti .....	300
Effetti di prospettiva .....	303
Effetti pixel .....	305
Effetti Rendering .....	305
Effetti di stilizzazione .....	313
Effetti Tempo .....	319
Trasformazione, effetti .....	320
Effetti Transizione .....	321
Effetti video .....	323
Effetti audio .....	324

## **Capitolo 15: Composizione**

Trasparenza (maschere, canali alfa) .....	331
Comporre video .....	332
Definire le aree trasparenti con i tipi di trasparenza .....	336
Creare trasparenza e tinte unite con i mascherini .....	340

**Capitolo 16: Output video**

Informazioni di base sulle esportazioni .....	346
Esportare su videocassetta o DVD .....	351
Esportare su file .....	353
Adobe Media Encoder .....	361
Effettuare l'esportazione per il montaggio e la collaborazione in linea .....	371

**Capitolo 17: Creare DVD**

Panoramica sulla creazione di DVD .....	378
Marcatori DVD .....	379
Progettare DVD a riproduzione automatica e basati su menu .....	383
Visualizzare anteprime e masterizzare DVD .....	388

**Capitolo 18: Scelte rapide da tastiera**

Trovare e personalizzare le scelte rapide da tastiera .....	391
Scelte rapide da tastiera predefinite .....	392

<b>Indice</b> .....	400
---------------------	-----

# Capitolo 1: Introduzione ad Adobe Premiere Pro 2.0

## Installazione e registrazione

### Per installare

- 1 Chiudete tutte le applicazioni Adobe® aperte.
- 2 Inserite il disco del prodotto nell'unità DVD del computer.
- 3 Fate doppio clic sull'icona del disco, quindi seguite le istruzioni visualizzate.

Dopo la prima installazione del prodotto su un computer, viene richiesto di attivare la copia del prodotto (consultate “Per attivare” a pagina 1).

Per istruzioni più dettagliate sull'installazione o la disinstallazione del prodotto, consultate il file Leggimi contenuto nel disco del prodotto.

### Per attivare

L'attivazione è un processo semplice e anonimo che deve essere completato entro 30 giorni dall'installazione del prodotto. L'attivazione consente di continuare a utilizzare il prodotto e ne impedisce la copia accidentale su un numero di computer superiore a quello consentito dal contratto di licenza. Dopo la prima installazione del prodotto su un computer, viene visualizzata la finestra di dialogo Attivazione in cui viene richiesto di attivare la copia del prodotto.

- 1 Se la finestra di dialogo Attivazione non è già aperta, avviate il prodotto e scegliete Aiuto > Attiva.
- 2 Seguite le istruzioni riportate sullo schermo.

**Importante:** Per installare il prodotto su un altro computer, dovete prima trasferire l'attivazione su tale computer. Per trasferire un'attivazione, scegliete Aiuto > Trasferisci attivazione.

Per ulteriori informazioni sull'attivazione, visitate il sito Web di Adobe all'indirizzo [www.adobe.it/activation/main.html](http://www.adobe.it/activation/main.html).

### Per registrare

Registrate il prodotto Adobe per ricevere supporto gratuito relativo all'installazione e a eventuali difetti del prodotto, oltre a notifiche sugli aggiornamenti disponibili.

La registrazione del prodotto vi consente inoltre di accedere a una vasta gamma di suggerimenti ed esercitazioni in Resource Center® e ad Adobe Studio Exchange, una comunità online dove gli utenti possono scaricare e condividere liberamente migliaia di azioni, plug-in e altri contenuti utilizzabili con i prodotti Adobe.

**Nota:** Per effettuare la registrazione, è necessario disporre di una connessione a Internet attiva.

È possibile che al termine dell'attivazione venga visualizzata la finestra di dialogo Registrazione, in cui si richiede di registrare la copia del prodotto.

- 1 Se la finestra di dialogo Registrazione non è già aperta, avviate il prodotto e scegliete Aiuto > Registrazione.
- 2 Seguite le istruzioni riportate sullo schermo.

### Consultate anche

“Resource Center” a pagina 6

# Adobe Help Center

## Informazioni su Adobe Help Center

Adobe® Help Center è un'applicazione gratuita scaricabile che comprende tre funzioni principali.

**Guida del prodotto** Fornisce la Guida per i prodotti desktop Adobe installati sul sistema. (se non è installato alcun prodotto desktop Adobe, gli argomenti relativi non saranno disponibili). Gli argomenti della Guida vengono aggiornati periodicamente ed è possibile scaricarli mediante le preferenze di Adobe Help Center. Per i prodotti installati, la Guida del prodotto fornisce anche elenchi dinamici delle principali problematiche relative al supporto e dei documenti di supporto più recenti pubblicati su Adobe.com.

**Expert Support** Fornisce informazioni sui piani Adobe Expert Support e consente di memorizzare i dettagli relativi ai piani acquistati. Se si dispone di un piano di supporto attivo, è possibile utilizzare la sezione Expert Support anche per inoltrare casi sul Web, ad esempio dubbi inviati via Web al personale del supporto tecnico Adobe. Per accedere ai collegamenti nella sezione Expert Support, è necessario disporre di una connessione a Internet attiva.

**Altre risorse** Consente di accedere facilmente alle risorse complete di Adobe.com, incluse pagine di supporto, forum per gli utenti, suggerimenti, esercitazioni e formazione. In questa area è possibile memorizzare informazioni sui contatti relative ad amici, colleghi o personale del supporto tecnico, nonché i siti Web utilizzati per ricercare suggerimenti o informazioni per la risoluzione dei problemi.

## Consultate anche

“Utilizzo della Guida” a pagina 3

“Ricerca degli argomenti della Guida” a pagina 4

“Esplorazione nella Guida” a pagina 4

“Visualizzazione dei documenti di supporto” a pagina 3

## Ricerca degli aggiornamenti

In Adobe Help Center vengono forniti periodicamente aggiornamenti per il software e per gli argomenti della Guida. Ottenere gli aggiornamenti è facile grazie ad Adobe Help Center. È necessario disporre di una connessione a Internet attiva.

- 1 Fare clic sul pulsante Preferenze nell'angolo superiore destro.
- 2 Nella finestra di dialogo Preferenze, fare clic su Ricerca aggiornamenti. Se sono disponibili aggiornamenti, seguire le istruzioni indicate sullo schermo per scaricarli e salvarli.



*È possibile inoltre cercare gli aggiornamenti all'interno di molte applicazioni Adobe scegliendo Guida > Aggiornamenti.*

## Impostazione delle preferenze di Adobe Help Center

- 1 Fare clic sul pulsante Preferenze nell'angolo superiore destro.
- 2 Impostare una delle seguenti opzioni e fare clic su OK.

**Area** Indica la posizione geografica. Se si modifica questa opzione alcuni servizi potrebbero non essere disponibili.

**Lingua** Indica la lingua in cui viene visualizzato il contenuto Expert Support.

**Visualizza promemoria per il rinnovo dei contratti Expert Support** Consente di visualizzare schermate di promemoria quando il piano Expert Support sta per scadere. Per disattivare i promemoria, deselezionare tale opzione.

**Abilita accesso automatico per l'invio dei casi sul Web** Consente di inoltrare domande al supporto tecnico sul Web. Questa opzione è disponibile solo se si dispone di un piano Expert Support attivo.

**Lingua interfaccia utente** Indica la lingua in cui viene visualizzato il testo di interfaccia di Adobe Help Center.

**Ricerca degli aggiornamenti** Ricerca i nuovi aggiornamenti per il software e per gli argomenti della Guida appena vengono resi disponibili da Adobe. Questa opzione consente inoltre di indicare le opzioni di notifica e di selezionare le applicazioni da aggiornare.

**Amministratori rete** Consente di visualizzare le opzioni di amministrazione di rete.

## Visualizzazione dei documenti di supporto

Dall'Adobe Help Center, è possibile ottenere gli elenchi aggiornati al minuto delle principali problematiche relative al supporto e dei documenti più recenti aggiunti alla knowledge base di supporto. Quando si avvia Adobe Help Center, questo si serve della tecnologia RSS (Really Simple Syndication) per raccogliere queste informazioni dal sito Web Adobe e aggiornare gli elenchi dinamicamente.

- 1 In Adobe Help Center, fare clic su Guida del prodotto e selezionare un prodotto dal menu Per.
- 2 Nel riquadro di esplorazione, fare clic sulla scheda Contenuto:
  - Fare clic su Documenti recenti per visualizzare un riepilogo dei documenti più recenti relativi al prodotto selezionato.
  - Fare clic su Problemi principali per visualizzare un riepilogo dei documenti delle problematiche principali relative al prodotto selezionato.
- 3 Per visualizzare un documento completo sul sito Web Adobe, fare clic sul relativo collegamento. È necessario disporre di una connessione a Internet attiva.

## Visualizzazione di Altre risorse

La sezione Altre risorse in Adobe Help Center consente di accedere facilmente ad alcuni contenuti e servizi disponibili nel sito Web Adobe, inclusi supporto, formazione, esercitazioni e forum.

❖ Per visualizzare questa sezione, fare clic su Altre risorse.

## Aggiunta di informazioni di contatto in Altre risorse

- 1 Fare clic su Altre risorse, quindi fare clic su Contatti personali.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Per aggiungere un contatto, fare clic su Nuovo, digitare le informazioni di contatto da salvare, quindi fare clic su OK.
  - Per modificare un contatto, fare clic nell'elenco, quindi su Modifica, effettuare le modifiche alle informazioni e fare clic su OK.
  - Per eliminare un contatto, fare clic su un contatto nell'elenco, quindi scegliere Elimina. Per confermare l'eliminazione, fare clic su Sì.

# Utilizzo della Guida

## Utilizzo della Guida

La documentazione completa per l'utilizzo del prodotto Adobe acquistato è disponibile nella Guida, un sistema basato su browser a cui accedere mediante Adobe Help Center. Gli argomenti della Guida vengono periodicamente aggiornati, per cui si dispone sempre delle informazioni più recenti. Per dettagli, vedere "Ricerca degli aggiornamenti" a pagina 2.

**Importante:** Le Guide di Adobe includono tutte le informazioni presenti nelle guide utente cartacee, oltre a informazioni aggiuntive non presenti nelle versioni su carta. Una versione PDF del contenuto completo della Guida, ottimizzato per la stampa, viene inoltre fornito con il CD o il DVD nella confezione del prodotto.

## Consultate anche

“Esplorazione nella Guida” a pagina 4

“Ricerca degli argomenti della Guida” a pagina 4

## Esplorazione nella Guida

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare la Guida per un prodotto, scegliere il nome del prodotto dal menu Per.
- Per espandere o ridurre una sezione, fare clic sul triangolo blu a sinistra del nome della sezione.
- Per visualizzare un argomento, fare clic sul titolo.

## Consultate anche

“Utilizzo dei segnalibri” a pagina 5

## Ricerca degli argomenti della Guida

Eseguire la ricerca utilizzando parole o frasi per trovare gli argomenti con rapidità. È possibile ricercare la Guida relativa a un unico prodotto oppure a tutti i prodotti Adobe installati. Se si desidera visualizzare nuovamente un argomento, inserire un segnalibro per recuperarlo rapidamente.

**1** In Adobe Help Center, fare clic su Guida del prodotto e selezionare un prodotto dal menu Per.

**2** Digitare una o più parole nella casella di ricerca, quindi scegliere un'opzione dal menu In.

**Questo prodotto** Consente di cercare nella Guida il prodotto selezionato.

**Tutti i prodotti** Consente di cercare nella Guida tutti i prodotti Adobe installati.

**3** Fare clic su Cerca. Gli argomenti che corrispondono alle parole di ricerca vengono visualizzati nel riquadro di esplorazione, raggruppati in base al prodotto ed elencati in ordine di pertinenza.

**4** Per visualizzare un argomento, fare clic sul titolo.

**5** Per tornare al riquadro di navigazione, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Home.
- Fare clic sul pulsante Indietro.
- Fare clic su Argomento successivo o su Argomento precedente.

## Consultate anche

“Stampa di un argomento dalla Guida” a pagina 5

“Utilizzo dei segnalibri” a pagina 5

## Suggerimenti per la ricerca

La funzione di ricerca in Adobe Help Center esegue in tutto il testo della Guida la ricerca degli argomenti che contengono una qualsiasi delle parole digitate nella casella di ricerca. I suggerimenti forniti di seguito migliorano i risultati di ricerca nella Guida:

- Per effettuare una ricerca utilizzando una frase come “strumento forma”, inserire le virgolette all'inizio e alla fine della frase. La ricerca restituisce solo gli argomenti contenenti tutte le parole indicate nella frase.
- Verificare che i termini della ricerca siano ortograficamente corretti.
- Se un termine di ricerca non produce risultati, utilizzare un sinonimo, ad esempio “Web” anziché “Internet”.

## Stampa di un argomento dalla Guida

- 1 Selezionare l'argomento da stampare e fare clic sul pulsante Stampa.
- 2 Scegliere la stampante da utilizzare, quindi fare clic su Stampa.





## Cambio di vista

Per impostazione predefinita, Adobe Help Center viene visualizzato nella Vista completa. La Vista completa consente di accedere alle sezioni Guida del prodotto, Expert Support e Altre risorse. Passare alla Vista compatta per visualizzare soltanto l'argomento selezionato della Guida e per mantenere la finestra della Guida nella parte superiore dell'area di lavoro del prodotto.

❖ Fare clic sull'icona della vista  per passare dalla Vista completa alla Vista compatta e viceversa.

## Utilizzo dei segnalibri

È possibile aggiungere ai segnalibri soprattutto gli argomenti per accedervi facilmente, proprio come con le pagine dei preferiti del browser Web e rileggerli in futuro.

- Per visualizzare i segnalibri, fare clic sulla scheda Segnalibri nel riquadro di navigazione.
- Per creare un segnalibro, scegliere l'argomento da selezionare, quindi fare clic sul pulsante Segnalibro . Quando viene visualizzata la finestra di dialogo Nuovo segnalibro, digitare un nuovo nome nella casella di testo, secondo le preferenze, quindi fare clic su OK.
- Per eliminare un segnalibro, selezionarlo nel riquadro Segnalibri, quindi fare clic sul pulsante Elimina. Per confermare l'eliminazione, fare clic su Sì.
- Per rinominare un segnalibro, selezionarlo nel riquadro Segnalibri, quindi fare clic sul pulsante Rinomina segnalibro . Nella finestra di dialogo, immettere un nuovo nome per il segnalibro, quindi fare clic su OK.
- Per spostare un segnalibro, selezionarlo nel riquadro Segnalibri, quindi fare clic sul pulsante Sposta in alto  o sul pulsante Sposta in basso .

# Suggerimenti, formazione e altre risorse

## Risorse di apprendimento

Adobe fornisce una vasta gamma di risorse per aiutare gli utenti a conoscere e utilizzare i prodotti Adobe.

- “DVD del corso video di formazione completa” a pagina 5: Video di formazione professionale fornita da esperti.
- “Resource Center” a pagina 6: Video, suggerimenti e altro materiale informativo sui prodotti Adobe.
- “Altre risorse” a pagina 7: Formazione, libri, forum utenti, certificazione del prodotto e altro.
- Supporto: Opzioni di supporto tecnico Adobe gratuito e a pagamento.
- “Extra e altri download” a pagina 7: Altri software e contenuti.

## Consultate anche

“Informazioni su Adobe Help Center” a pagina 2

“Utilizzo della Guida” a pagina 3

## DVD del corso video di formazione completa

Presentati da esperti del settore, i video per la formazione completa forniscono panoramiche e dimostrazioni delle nuove principali funzioni, oltre a suggerimenti e tecniche utili per utenti principianti ed esperti. Cercate le istruzioni per la selezione dei video di formazione completa tra gli aggiornamenti mensili di Resource Center.

Oltre al DVD del corso video di formazione completa compreso nel software, in Resource Center sono disponibili anche brevi video di formazione completa relativi a numerosi prodotti e argomenti ed è possibile acquistare online l'intero corso di formazione completa tramite Adobe Store.

## Consultate anche

“Resource Center” a pagina 6

## Resource Center

Resource Center fornisce una serie di suggerimenti, esercitazioni e contenuti didattici in formato video, PDF e HTML, realizzati da esperti Adobe e partner in publishing. Potete consultare l'intera raccolta o effettuare una ricerca per prodotto, argomento, data e tipo di contenuto. Ogni mese vengono aggiunti nuovi contenuti. Resource Center è disponibile in inglese, francese, tedesco e giapponese. Potete trovarlo nell'home page del sito Web di Adobe.

The screenshot displays the Adobe Resource Center website. The top section features a navigation menu on the left with links like 'Tips & tutorials', 'Adobe Studio Exchange', 'Training & support', 'Print resources', 'Type', 'Creative Suite 2', 'Resource Directory', 'Events', and 'Forums'. The main content area shows a tutorial titled 'The 3D picture trick' by Daniel Brown, Adobe Systems, Inc. The tutorial text describes a technique for creating 3D effects using Adobe After Effects. Below the text is a small video thumbnail. The bottom section of the screenshot shows a search interface with a 'Search' button, a 'Sort' dropdown, and a 'Content type' dropdown. The search results are displayed in a table with columns for 'Product', 'Topic', 'Date', 'Content type', and 'Level'. The results include 'Use Vanishing Point to edit images in perspective' and 'The 3D picture trick'.

**Resource Center**

### The 3D picture trick

Excerpted from "The 3D Picture Trick" by Daniel Brown, Adobe Systems, Inc.

There are a multitude of effects within the aptly-named [Adobe® After Effects®](#). Yet, one is reminded of a simple fact—a great use of simple technology can steal the show over lightning and laser cannons, explosions and "Matrixware." This tutorial reminds us of the point above—the music isn't in the piano and creativity isn't in the box with the software.

In this tutorial, I'll show you how to turn a single flat image into a simple 3D animation.

**Resource Center**

## Search

Find hundreds of how to's, quick tips, and expert insights to sharpen your skills with Adobe products.

Sort Search

Product: Photoshop Topic: All Content type: Tutorial Level: All

Remember my selections ☐ Display results by: ☐ Date ☒ Topic

Result Page: Previous 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Next

Product	Topic	Date	Content type	Level
3D				
Use Vanishing Point to edit images in perspective	Photoshop	2005-04-01	Tutorial	Intermediate / Advanced
The 3D picture trick	After Effects	2005-02-01	Tutorial	Intermediate / Advanced

*Suggerimenti ed esercitazioni in Resource Center*

Per ottenere contenuti e componenti aggiuntivi gratuiti, visitate Adobe Studio Exchange, una comunità online dove gli utenti possono scaricare e condividere liberamente migliaia di azioni, plug-in e altri contenuti utilizzabili con i prodotti Adobe. Per visitare Adobe Studio Exchange, potete accedere a Resource Center dall'home page del sito Web di Adobe.

## Consultate anche

“DVD del corso video di formazione completa” a pagina 5

“Altre risorse” a pagina 7



## Altre risorse

Per i prodotti Adobe, sono disponibili fonti di informazione e di supporto aggiuntive.

- Visitate l'area Formazione sul sito Web di Adobe per accedere alle pubblicazioni di Adobe Press, a risorse video di formazione online con istruttore, programmi con certificazione software Adobe e altro ancora.
- Visitate i forum per gli utenti Adobe, in cui è possibile condividere suggerimenti, fare domande e ottenere consigli su come ottimizzare le prestazioni del software. I forum degli utenti sono disponibili in inglese, francese, tedesco e giapponese nella pagina principale del Supporto clienti sul sito Web di Adobe locale.
- Per ulteriori informazioni sulle opzioni di supporto tecnico gratuito e a pagamento, visitare l'area Supporto clienti sul sito Web di Adobe. Gli argomenti principali sono elencati per prodotto nei siti Web di Adobe per Stati Uniti e Giappone.
- Fate clic su Altre risorse in Adobe Help Center per accedere a diverse risorse sul sito Web di Adobe e creare un elenco personalizzato dei gruppi utenti e dei siti Web più visitati, oltre che dei contatti più importanti.
- Per documentazione e risorse complete rivolte agli sviluppatori, visitate l'area Sviluppatori sul sito Web di Adobe all'indirizzo <http://partners.adobe.com/public/developer/main.html>. Per altri contenuti di background e didattici, visitate Resource Center.

## Extra e altri download

Il prodotto include Adobe Stock Photos, un servizio integrato disponibile all'interno di Adobe Bridge che consente di ricercare, visualizzare, provare e acquistare materiale fotografico senza royalty dalle principali librerie. Grazie alla stretta integrazione tra le applicazioni Stock Photos e i prodotti Adobe, potete scaricare immagini direttamente nei progetti.

L'area Download del sito Web di Adobe include aggiornamenti gratuiti, versioni di prova e altro software utile. Inoltre, la sezione relativa ai plug-in di Adobe Store consente di accedere a migliaia di plug-in di sviluppatori di terze parti per l'automatizzazione delle attività, la personalizzazione dei workflow, la creazione di effetti professionali specializzati e altro ancora.

In Adobe Help Center vengono forniti periodicamente aggiornamenti per il software e Adobe Help Center.

## Consultate anche

“Informazioni su Adobe Bridge” a pagina 36

“Informazioni su Adobe Stock Photos” a pagina 51

“Resource Center” a pagina 6

“Altre risorse” a pagina 7

“Informazioni su Adobe Help Center” a pagina 2

# Nuove caratteristiche

## Novità

La versione 2.0 di Adobe Premiere® Pro sfrutta tutti i punti di forza delle versioni precedenti, supporta nuovi formati e offre agli utenti un supporto ancora maggiore per garantire la massima integrazione e produttività del flusso di lavoro. Ecco una breve panoramica delle nuove funzioni che rendono Adobe Premiere Pro 2.0 parte integrante della soluzione proposta da Adobe per gli ambienti di produzione più esigenti.

**Efficienti spazi di lavoro personalizzabili** L'interfaccia utente Adobe facilita ulteriormente la personalizzazione e il salvataggio degli spazi di lavoro che progetterete. È possibile ancorare i pannelli reciprocamente oppure sganciare qualsiasi pannello da un gruppo. Quando ridimensionate un pannello, gli altri compresi nello spazio di lavoro si ridimensionano automaticamente per garantire un utilizzo razionale dello spazio.

**Supporto di video ad alta definizione non compressi** Acquisite, montate e realizzate video ad alta definizione non compressi tramite VTR HD e altri dispositivi tramite una scheda SDI abilitata per l'alta definizione.

**Supporto SD-SDI** Acquisite, montate e realizzate video digitale ad alta definizione negli standard NTSC o PAL tramite una scheda SD-SDI.

**Montaggio HDV nativo** Archivate, acquisite Log, acquisite in batch e montate metraggio HDV in tempo reale, senza bisogno di ulteriori plug-in HDV.

**Esportazione in Macromedia Flash** Esportate i vostri video in Macromedia® Flash®, un formato comune per la distribuzione sul Web e sui dispositivi mobili.

**Supporto VTR professionale** Controllate videoregistratori usando i protocolli RS-422 o RS-232.

**Codici temporali di fotogrammi e piedi +** Visualizzate il codice di tempo nei formati video standard quando lavorate con metraggio di video acquisito.

**Scorrimento del pannello Timeline** Impostate la visualizzazione del pannello Timeline durante le anteprime. Impostate la preferenza Scorrimento uniforme riproduzione Timeline a Scorrimento uniforme per visualizzare il righello e le tracce spostarsi sotto a un indicatore fisso che mostra la posizione corrente di riproduzione. Selezionate Scorrimento pagina per visualizzare la Timeline avanzare di uno schermo intero ogniqualvolta l'indicatore di riproduzione raggiunge il bordo del pannello. Selezionando invece Nessuno scorrimento l'indicatore si sposterà su una Timeline fissa oltre il bordo del pannello.

**Rendering GPU accelerato** Sfruttate tutta la potenza della scheda grafica che supporta Direct3D 9.0 per velocizzare le anteprime e il rendering degli effetti.

**Realizzazione di DVD dalla Timeline** Realizzate DVD gestiti da menu oppure a riproduzione automatica e masterizzateli direttamente dalla Timeline per anteprime rapide e dischi di test.

**Adobe Bridge** Richiamate, gestite e manipolate i file da qualsiasi applicazione di Adobe Creative Suite tramite un'unica interfaccia utente.

**Strumento per i titoli integrato** Create titoli con testo e grafica nuovi, oppure utilizzando modelli o stili definiti dall'utente.

**Filtri per effetti di luce** Aggiungete spot multipli, direzionali o luce Omni per modificare l'aspetto delle scene.

**Integrazione di After Effects** Trascinate, copiate e incollate le clip per realizzare composizioni utilizzando sfruttando le funzioni di Adobe After Effects® e Adobe Premiere Pro. Gli utenti di Adobe Production Studio possono anche usare Dynamic Link, con cui non è necessario effettuare il rendering di una composizione After Effects per visualizzarla e montarla in una sequenza di Adobe Premiere Pro.

**Clip Notes** Inviare ai vostri clienti i video integrati in file PDF, e leggete i loro commenti relativi ai codici di tempo dai marcatori che compaiono nella Timeline di Adobe Premiere Pro.

**Supporto di fotogrammi 4096x4096** Importate, montate e realizzate sequenze di immagini a risoluzione 2k e 4k, quelle solitamente usate per filmati online.

**Montaggio multicamera** Montate con facilità metraggio da riprese da più videocamere. Visualizzate fino a quattro tracce sorgente contemporaneamente nel monitor con vista quadrupla e passate dall'una all'altra in tempo reale visualizzandone in anteprima il risultato nel monitor Programma. Create sequenze passando fra sorgenti in tempo reale proprio come fareste con un commutatore video in una produzione dal vivo.

**Creazione di clip secondarie** Tagliate una clip master in una serie di clip secondarie, ciascuna con i suoi punti di attacco e stacco. Potete memorizzare le clip secondarie come clip uniche nel pannello Progetto e usarle indipendentemente nelle vostre sequenze. Potete ad esempio applicare effetti diversi a diverse clip secondarie ricavate dalla stessa clip master.

**Effetti per clip e tracce audio** Applicate diversi effetti alle clip o alle tracce audio. Adobe Premiere Pro ora include una serie di plug-in in formato VST per perfezionare l'audio.

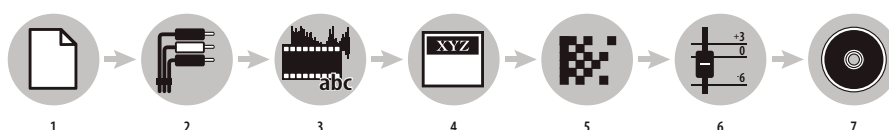
**Esportazione a Digital Cinema** Esportate qualsiasi progetto come file Windows Media 9 per Digital Cinema con risoluzione 720p o 1080p, con audio surround a 5.1 canali. In questo modo potrete realizzare filmati digitali secondo le tecniche oggi impiegate per i film che partecipano ai principali festival del cinema.

# Capitolo 2: Flusso di lavoro e spazio di lavoro

## Nozioni di base sul flusso di lavoro e sullo spazio di lavoro

### Panoramica sul flusso di lavoro

Sia che utilizziate Adobe Premiere Pro per montare video destinato alla trasmissione o alla distribuzione sia che stiate realizzando filmati per DVD o trasmissione su Web, il flusso di lavoro si articolerà nelle fasi sotto indicate.



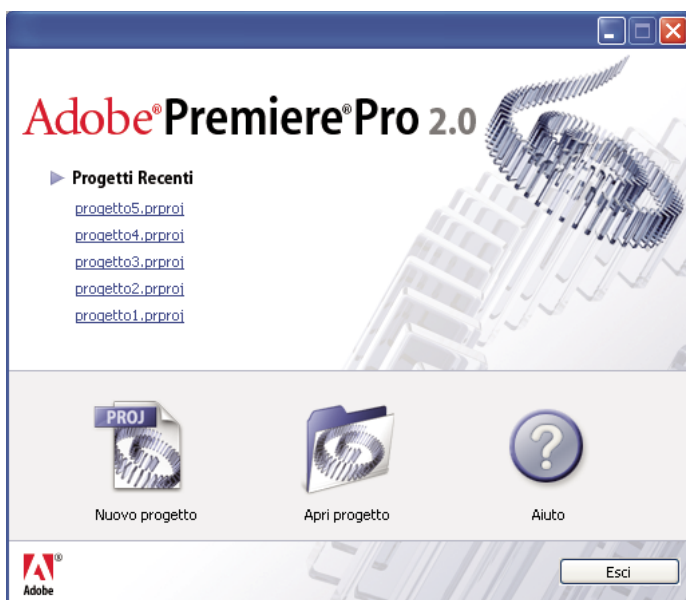
*Flusso di lavoro di Adobe Premiere Pro*

**1. Creare o aprire il progetto** **2. Acquisire e importare le risorse** **3. Assemblare e rifinire la sequenza** **4. Aggiungere titoli** **5. Aggiungere transizioni ed effetti** **6. Mixare l'audio** **7. Esportare**

### Creare o aprire un progetto



Aprirete un progetto esistente o createne uno dalla schermata Quickstart di Adobe Premiere Pro. Quando iniziate a creare un progetto, potete specificare lo standard video e il formato delle sequenze. (Consultate “Informazioni sui progetti” a pagina 20.)

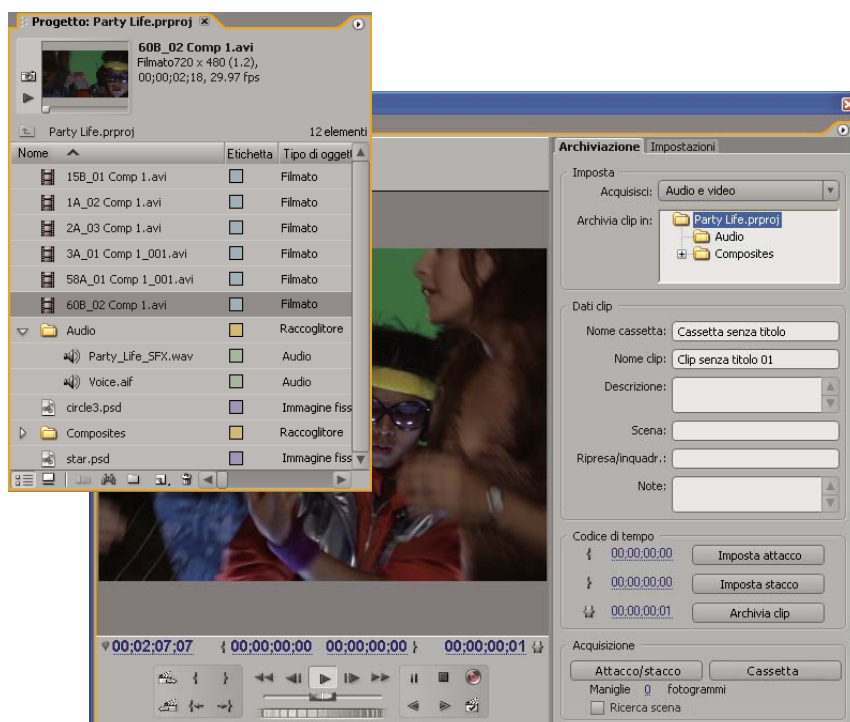


*Quickstart, schermata*

### Acquisire e importare video e audio



Usando il pannello Acquisizione, trasferite il metraggio direttamente da videocamera o videoregistratore DV. Con i dispositivi adatti potete digitalizzare e acquisire altri formati, da VHS a HDV. Ogni file acquisito sull'hard disk diventa automaticamente una clip del progetto.



Pannello Progetto e pannello Acquisizione

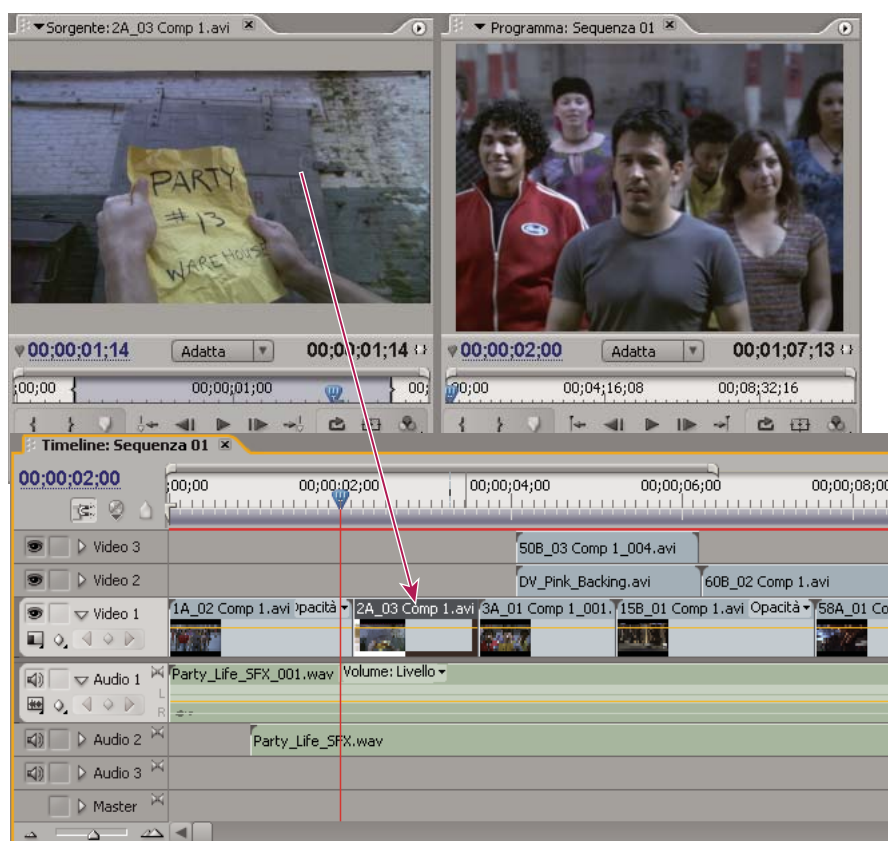
Usando il pannello Progetto è possibile importare file multimediali digitali di video, audio e immagini fisse. Adobe Premiere Pro può anche importare grafica realizzata con Adobe Illustrator® e file a livelli creati con Adobe Photoshop® e può tradurre i progetti Adobe After Effects per un flusso di lavoro integrato senza soluzione di continuità. Potete creare file multimediali sintetici, quali barre di colore standard, sfondi di colore e conti alla rovescia. (Consultate “Informazioni su acquisizione, digitalizzazione e importazione” a pagina 60.)

Nel pannello Progetto, potete etichettare, classificare e raggruppare il metraggio in appositi raccoglitori, per tenere in ordine gli elementi di un progetto complesso. Utilizzando la visualizzazione a icone nel pannello Progetto, potete disporre le clip come se utilizzaste una storyboard, per visualizzare o assemblare rapidamente una sequenza.

### Assemblare e rifinire una sequenza



Usando il monitor Sorgente potete visualizzare clip, impostare punti di montaggio e contrassegnare altri fotogrammi importanti prima di aggiungere clip a una sequenza. Potete visualizzare l'audio sotto forma di forma d'onda particolareggiata e modificarla con un campionamento molto dettagliato. (Consultate “Informazioni sui monitor Sorgente e Programma” a pagina 91.)



*Monitor Sorgente, monitor Programma e pannello Timeline*

Per aggiungere clip a una sequenza nel pannello Timeline dovreste trascinarle o utilizzare i controlli del monitor Sorgente. Potete assemblare automaticamente le clip in una sequenza nell'ordine in cui si trovano nel pannello Progetto. Potete visualizzare la sequenza montata nel Monitor Programma, oppure guardare il video a schermo intero, esattamente come verrà proiettato, su un monitor televisivo collegato. (Consultate “Informazioni sul pannello Timeline” a pagina 99 e “Aggiungere delle clip a una sequenza” a pagina 107.)

Rifinite la sequenza agendo sulle clip nel pannello Timeline, con gli strumenti contestuali o con quelli del pannello Strumenti. Utilizzate lo specifico Monitor ritaglio per definire con esattezza i punti di taglio fra clip. Nidificando le sequenze, cioè usando la sequenza come clip all'interno di un'altra sequenza, potrete creare effetti altrimenti non realizzabili.

### Aggiungere titoli



Usando il completo strumento di titolazione di Adobe Premiere Pro, create eleganti titoli, titoli con scorrimento orizzontale o verticale facilmente sovrapponibili al video. Se desiderate potete modificare i numerosi modelli di titoli forniti con Adobe Premiere Pro. Come con qualsiasi clip, potete montare, realizzare dissolvenze, animare e aggiungere effetti ai titoli di una sequenza. (Consultate “Informazioni sulla titolazione” a pagina 190.)

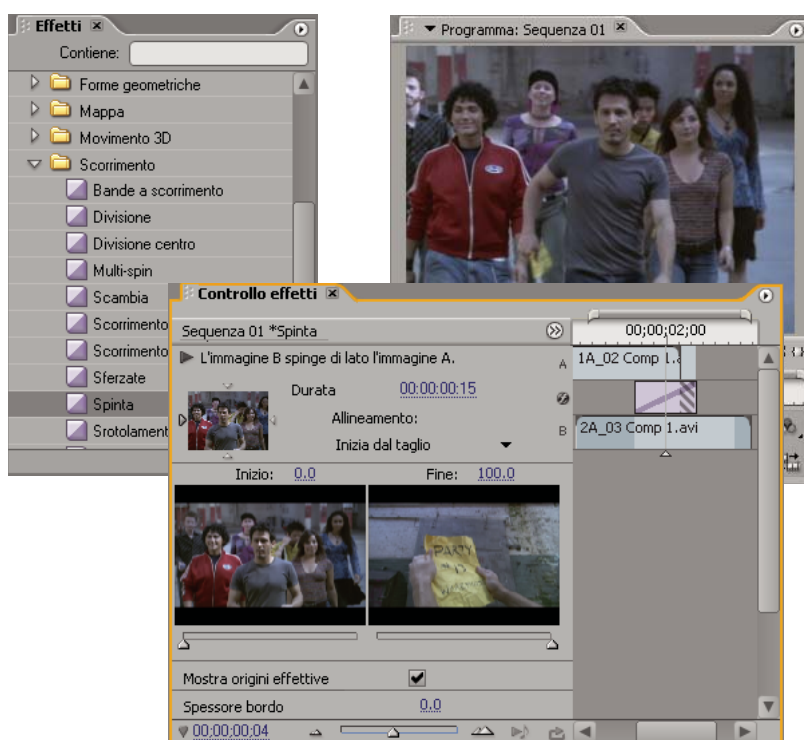


Titoli

### Aggiungere transizioni ed effetti



Il pannello Effetti comprende una gamma completa di transizioni ed effetti che potrete applicare alle clip di una sequenza. Questi effetti sono tutti regolabili, come pure opacità e movimento, tramite il pannello Controllo effetti, il quale consente anche di animare le proprietà di una clip usando tecniche tradizionali sui fotogrammi chiave. Mentre intervenite sulle transizioni, il pannello Controllo effetti visualizza i controlli specificamente progettati per questa operazione. Altrimenti potete visualizzare e regolare le transizioni e i fotogrammi chiave degli effetti della clip nel pannello Timeline. (Consultate “Informazioni sulle transizioni” a pagina 152 e “Operazioni con gli effetti” a pagina 234.)

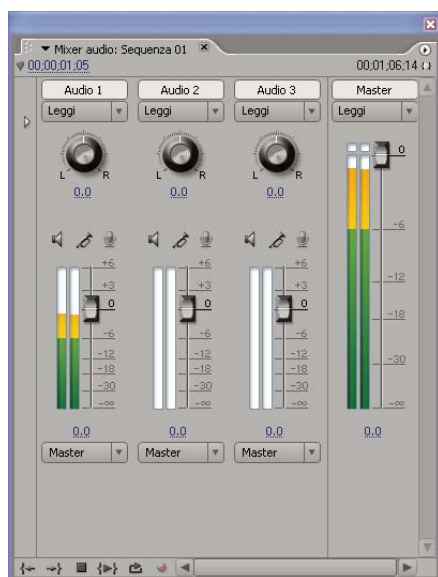


*Effetti e il pannello Controllo effetti*

## Mixare l'audio



Per le regolazioni dell'audio basate sulle tracce, il Mixer audio simula fedelmente una console di mixaggio audio completa, dotata di cursori di dissolvenza e panning, mandate ed effetti. Adobe Premiere Pro salva le regolazioni in tempo reale, immediatamente. Con una scheda audio adeguata potete registrare l'audio dal mixer audio, oppure mixare l'audio per ottenere audio surround 5.1. (Consultate “Mixare tracce audio e clip” a pagina 163.)

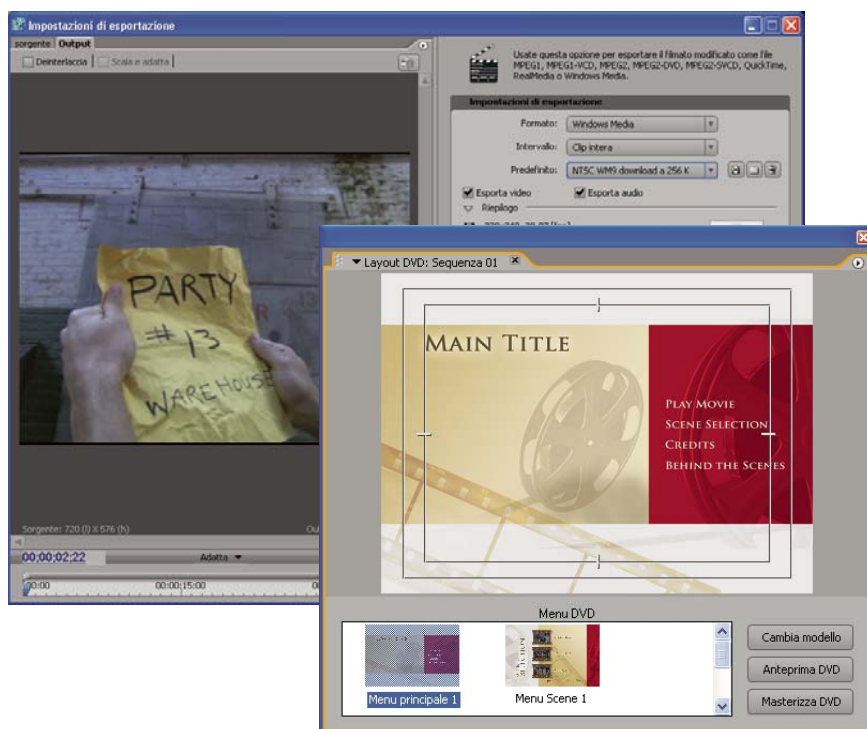


*Mixer audio*

## Esportare



Trasponete la sequenza montata nel formato e sul supporto desiderato, e cioè nastro, DVD o file filmato. Con il pannello Layout DVD potete realizzare un DVD completo di menu di navigazione, usando esclusivamente Adobe Premiere Pro. E tramite Adobe Media Encoder, anche formati con opzioni complesse (MPEG1, MPEG2 e formati per la distribuzione tramite Web) possono essere personalizzati in modo semplice e rapido in base alle esigenze del vostro pubblico. (Consultate “Informazioni sull’esportazione” a pagina 346.)



Finestra di dialogo Impostazioni di esportazione e pannello Layout DVD

## Informazioni sullo spazio di lavoro di Adobe

Le applicazioni video e audio Adobe presentano uno spazio di lavoro uniforme personalizzabile. Sebbene ciascuna applicazione disponga di un proprio insieme di pannelli (ad esempio, Strumenti, Proprietà, Timeline e così via), le modalità di spostamento e raggruppamento dei pannelli sullo schermo del computer sono uguali per tutti i prodotti.

La finestra principale di un programma è la *finestra dell'applicazione*. I vari pannelli sono suddivisi in questa finestra in base a una disposizione che costituisce lo *spazio di lavoro*. Lo spazio di lavoro predefinito contiene sia gruppi di pannelli che pannelli singoli.

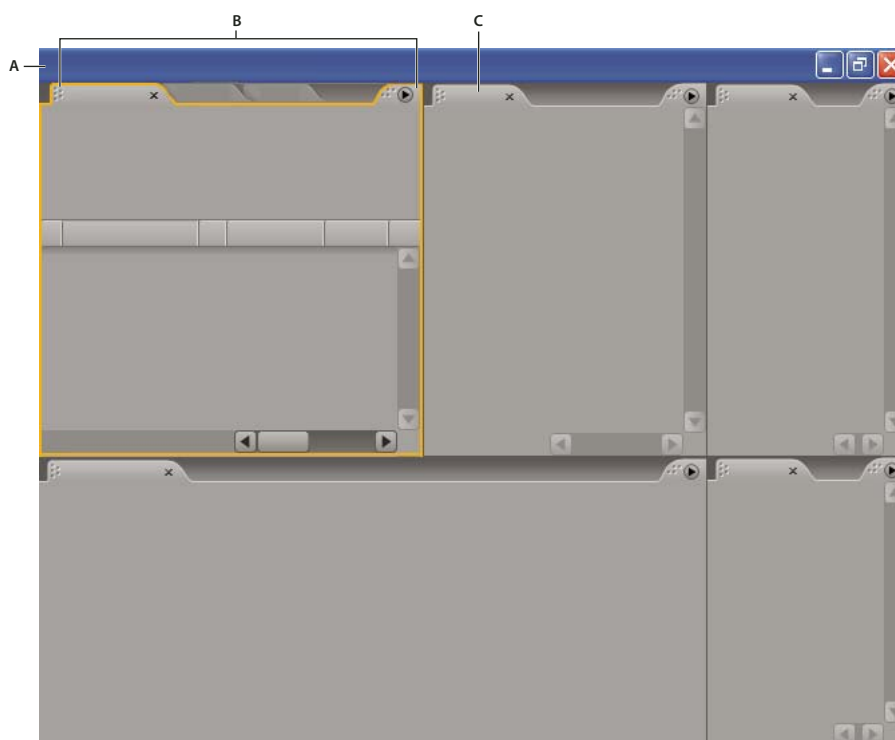
Per personalizzare uno spazio di lavoro, potete trascinare i pannelli in modo da ottenere la disposizione più consona alle vostre esigenze operative. Potete creare e salvare numerosi spazi di lavoro personalizzati per attività diverse, ad esempio, uno per il montaggio e uno per l'anteprima.

Potete trascinare i pannelli in posizioni diverse, spostarli all'interno o all'esterno di un gruppo, affiancarli e disancorarli in modo che appaiano in nuove finestre mobili sopra la finestra dell'applicazione. Durante la ridisposizione dei pannelli, gli altri pannelli vengono ridimensionati automaticamente in modo da essere contenuti interamente nella finestra.



*Potete usare le finestre mobili per creare uno spazio di lavoro simile a quello delle precedenti versioni delle applicazioni Adobe o per collocare i pannelli in più monitor.*





Esempio di spazio di lavoro

A. Finestra dell'applicazione B. Pannelli raggruppati C. Pannelli

## Per visualizzare i menu

Oltre a poter scegliere le opzioni dei menu riportati alla sommità dello schermo, è possibile attivare *menu di scelta rapida* che riportano i comandi relativi al controllo attivo o all'elemento selezionato. I *menu dei pannelli* riportano i comandi relativi al pannello attivo.

- Per visualizzare i menu dei pannelli, fate clic sul triangolo ► nell'angolo superiore destro del pannello.
- Per visualizzare i menu di scelta rapida, fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello.

## Pannello Info

Il pannello Info visualizza informazioni su un elemento selezionato. Per le clip, il pannello Info visualizza informazioni quali durata, Attacco e Stacco. I dati visualizzati dipendono dal tipo di file multimediale, dalla finestra corrente e da altri fattori. Il pannello Info, per esempio, riporta informazioni relative a uno spazio vuoto nel pannello Timeline, a un rettangolo nella titolazione e a una clip nel pannello Progetto.

Nel pannello Info, la riga Video indica, nell'ordine: frequenza fotogrammi, dimensioni e proporzioni pixel. La riga Audio indica, nell'ordine: frequenza di campionamento, profondità di bit e canali.

## Usare gli strumenti

Il pannello Strumenti contiene una serie di strumenti per montare le sequenze nel pannello Timeline. Quando si seleziona uno strumento, in genere il puntatore cambia forma a seconda della selezione effettuata. Scegliendo ad esempio lo strumento Lametta e posizionando il puntatore su una clip nel pannello Timeline, l'icona assume la forma di una lametta. L'icona dello strumento Selezione può tuttavia cambiare per indicare il compito in corso. In alcuni casi, premere un determinato tasto modificatore (come ad esempio Maiusc) utilizzando uno strumento, questo cambia funzione, e l'icona cambia di conseguenza. Gli strumenti vanno selezionati dal pannello Strumenti, oppure utilizzando una combinazione di tasti. Potete ridimensionare il pannello Strumenti e orientarlo orizzontalmente o verticalmente.

**Nota:** Lo strumento Selezione è lo strumento predefinito. Va utilizzato per tutto, fatto salvo per funzioni specialistiche. Se il programma non agisce come previsto, accertatevi che lo strumento Selezione sia selezionato.



Finestra degli strumenti

A. Strumento Selezione B. Strumento Selezione tracciato C. Strumento montaggio con scarto D. Strumento Montaggio senza scarto  
E. Strumento dilata frequenza F. Lametta, strumento G. Strumento scivolamento H. Strumento slittamento I. Strumento penna  
J. Strumento mano K. Strumento zoom

## Consultate anche

“Pannello Cronologia” a pagina 34

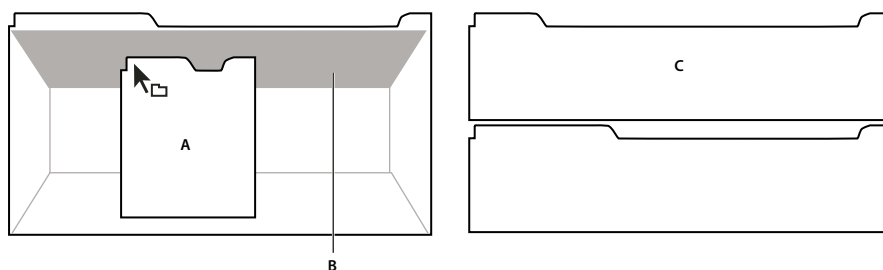
# Personalizzare lo spazio di lavoro

## Zone di rilascio

Le *zone di rilascio* sono aree in cui è possibile rilasciare o spostare i pannelli. Durante il trascinamento di un pannello, le zone di rilascio appaiono evidenziate. La zona di rilascio determina la posizione e il modo in cui il pannello viene inserito nello spazio di lavoro. Il trascinamento di un pannello in una zona di rilascio determina uno dei seguenti effetti: ancoraggio o raggruppamento.

### Ancorare

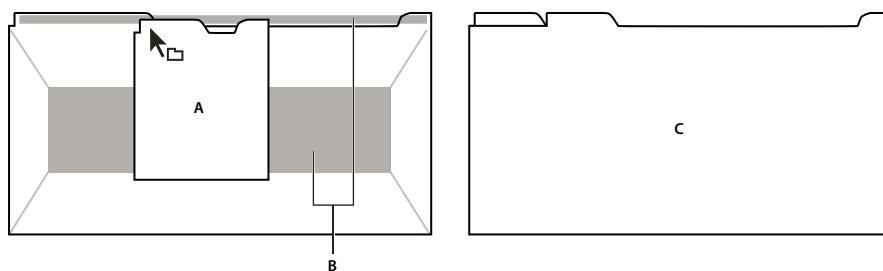
Le zone di rilascio presenti lungo i bordi di un pannello, un gruppo o una finestra sono zone di ancoraggio. L'ancoraggio determina il posizionamento di un pannello accanto al gruppo esistente con il ridimensionamento di tutti i gruppi in modo da contenere il nuovo pannello.



Trascinate il pannello (A) su una zona di ancoraggio (B) per ancorarlo (C)

### Raggruppare

La zona di ancoraggio al centro di un pannello o di un gruppo e la zona lungo l'area delle schede di un pannello costituiscono le zone di raggruppamento. Il raggruppamento determina l'aggiunta di un pannello a un gruppo esistente nella parte più alta dell'ordine di sovrapposizione. Il raggruppamento di un pannello non ridimensiona gli altri gruppi.

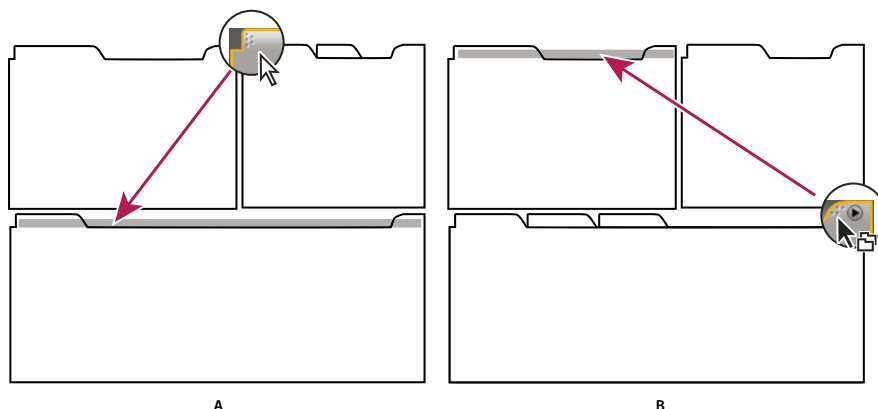


Trascinate il pannello (A) su una zona di raggruppamento (B) per raggrupparlo insieme ai pannelli esistenti (C)

## Per ancorare o raggruppare i pannelli

Potete ancorare o raggruppare i pannelli trascinandoli sulle zone di rilascio. Quando trascinate un pannello sopra una zona di rilascio, la zona viene evidenziata per fornire un riferimento visivo per il rilascio.

Trascinate la presa nell'angolo superiore sinistro della scheda di un pannello per spostare tale pannello. Per spostare un intero gruppo, trascinatelo afferrandolo dall'apposita presa nell'angolo superiore destro.



*Trascinamento della presa del pannello (A) per spostarlo; trascinamento della presa del gruppo (B) per spostare l'intero gruppo*

- 1 Selezionate il pannello da ancorare o raggruppare facendo clic sulla relativa scheda. Se il pannello non è visibile, sceglierlo dal menu Finestra per aprirlo.
- 2 Trascinate il pannello sulla zona di rilascio afferrandolo dalla scheda. L'applicazione ancora o raggruppa il pannello, a seconda del tipo di zona di rilascio.

## Consultate anche

“Zone di rilascio” a pagina 16

## Per aprire un pannello in una finestra mobile

Potete aprire un pannello in una finestra mobile. Potete aggiungere pannelli alla finestra mobile oppure modificarla in altro modo, come fareste con la finestra dell'applicazione. Potete usare le finestre mobili per creare uno spazio di lavoro simile a quello impiegato nelle versioni precedenti delle applicazioni Adobe, oppure per utilizzare un monitor secondario.

- ❖ Selezionate il pannello che desiderate aprire (se non è visibile, selezionatelo dal menu Finestra) e quindi procedete in uno dei seguenti modi:
  - Tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic (Windows) oppure tenete premuto il tasto Command e fate clic (Mac OS) sul pannello o sul gruppo di pannelli e trascinateli altrove. Quando rilasciate il mouse, il pannello o il gruppo di pannelli appaiono nella nuova finestra mobile.
  - Trascinate il pannello o il gruppo di pannelli al di fuori della finestra dell'applicazione (se questa è ingrandita, trascinate il pannello sulla barra delle applicazioni di Windows).

## Per chiudere un pannello o una finestra

Quando chiudete un gruppo di pannelli nella finestra dell'applicazione, gli altri gruppi vengono ridimensionati in modo da creare nuovo spazio libero. Quando chiudete una finestra mobile, vengono chiusi anche i pannelli in essa contenuti.

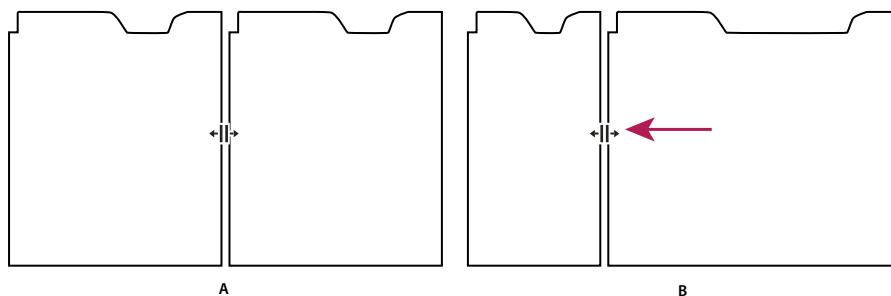
- ❖ Fate clic sul pulsante Chiudi  nel pannello o nella finestra da chiudere.

## Per ridimensionare i gruppi di pannelli

I separatori fra gruppi di pannelli presentano maniglie di ridimensionamento. Potete ridimensionare un gruppo in una direzione alla volta, verticalmente od orizzontalmente. Quando trascinate un separatore fra gruppi di pannelli, tutti i gruppi che condividono il separatore vengono ridimensionati. Supponiamo ad esempio che lo spazio di lavoro contenga tre gruppi di pannelli impilati verticalmente. Se trascinate il separatore fra i due più in basso, questi vengono ridimensionati, ma il gruppo in cima non cambia.

**1** Posizionate il puntatore sul separatore fra i gruppi di pannelli che volete ridimensionare. Il puntatore assumerà questa forma: .

**2** Tenete premuto il pulsante del mouse e trascinatelo per ridimensionare i gruppi di pannelli.



*Trascinate il separatore fra gruppi di pannelli per ridimensionarli.*  
**A.** Gruppo originario con separatore selezionato **B.** Gruppi ridimensionati

## Operazioni con diversi monitor

Per aumentare lo spazio disponibile sullo schermo, potete usare più monitor. Se usate più monitor, la finestra dell'applicazione appare nel monitor principale; posizionate una finestra mobile nel secondo monitor. Le configurazioni dei monitor vengono memorizzate nello spazio di lavoro.

## Per schiarire e scurire l'interfaccia utente

Adobe Premiere Pro permette di rendere più luminosa o più scura l'interfaccia utente dell'applicazione. Ad esempio potrebbe essere utile ridurre la luminosità per lavorare in uno studio di montaggio scuro o eseguire la correzione colori. La modifica della luminosità ha effetto su pannelli, finestre e finestre di dialogo, ma non su barre di scorrimento, barre del titolo e menu che non si trovano nei pannelli. Inoltre la luminosità selezionata non andrà a modificare quella dello sfondo dell'applicazione in Windows.

**1** Scegliete Modifica > Preferenze > Interfaccia utente.




**2** Trascinate il cursore Luminosità interfaccia utente verso sinistra o destra. Fate clic su Ripristina per ripristinare il livello di luminosità predefinito.

**3** Per impostare l'interfaccia in modo che il colore di sfondo sia uguale a quello specificato nelle impostazioni di Windows, selezionate Usa colore sfondo di Windows.



*Per modificare le impostazioni dell'aspetto in Windows, fate clic con il tasto destro del mouse sul desktop di Windows, selezionate Proprietà, quindi personalizzate le opzioni nella scheda Aspetto. Potete ad esempio, usare lo stile classico di Windows per ridurre le dimensioni dei caratteri delle barre del titolo (consultate la Guida in linea di Windows).*

## Per usare il pannello Eventi

Il pannello Eventi di Adobe Premiere Pro riporta avvertimenti, messaggi di errore e altre informazioni utilizzabili per rilevare e risolvere problemi, in special modo quelli relativi a plug-in e altri componenti di sviluppatori terzi. Un'icona di segnalazione , ,  nella barra di stato avverte della presenza di un errore. Facendo doppio clic su essa aprirete il pannello Eventi, ed eliminando l'elemento associato nel pannello Eventi l'icona verrà rimossa dalla barra di stato.

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sull'icona di segnalazione nella barra di stato.
- Scegliete Finestra > Eventi.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per avere ulteriori informazioni su un elemento dell'elenco, selezionatelo e fate clic su Dettagli.
- Per svuotare l'elenco di eventi, fate clic su Cancella tutti.

## Spazi di lavoro predefiniti

### Per usare uno spazio di lavoro Adobe

Ciascuna applicazione video e audio Adobe presenta diversi spazi di lavoro per varie attività. Ad esempio, Adobe Encore® DVD dispone di spazi di lavoro per l'esecuzione del montaggio nella timeline e per la realizzazione di presentazioni, menu e navigazioni. Potete scegliere uno spazio di lavoro in qualsiasi momento. Quando scegliete uno di questi spazi di lavoro, lo spazio di lavoro corrente viene ridisegnato di conseguenza.

❖ Con il progetto da elaborare aperto, scegliete Finestra> Spazio di lavoro e selezionate lo spazio di lavoro desiderato.

### Per creare o modificare uno spazio di lavoro

Mentre modificate lo spazio di lavoro, l'applicazione memorizza i cambiamenti e li salva insieme al progetto. Alla successiva apertura del progetto, verrà usata la versione più recente dello spazio di lavoro. Potete anche ripristinare il layout originario dello spazio di lavoro.

Potete salvare qualsiasi spazio di lavoro, in qualsiasi momento, come spazio di lavoro personalizzato. Una volta salvati, gli spazi di lavoro nuovi e modificati verranno visualizzati nel menu Spazio di lavoro sul computer locale. Se un progetto avente uno spazio di lavoro personalizzato viene aperto in un sistema diverso da quello su cui è stato creato, l'applicazione cercherà uno spazio di lavoro avente lo stesso nome; se lo trova (e la configurazione del monitor è uguale) utilizzerà questo spazio di lavoro, in caso contrario (oppure se la configurazione del monitor è diversa), aprirà il progetto usando lo spazio di lavoro locale corrente.

❖ Disponete pannelli e riquadri come desiderato, quindi selezionate Finestra > Spazio di lavoro > Salva spazio di lavoro e immettete il nome dello spazio di lavoro. Fate clic su Salva.

### Per eliminare uno spazio di lavoro

**1** Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Elimina spazio di lavoro.

**2** Scegliete l'area di lavoro da eliminare e fate clic su Elimina.

# Capitolo 3: Progetti

## Informazioni di base sui progetti

### Informazioni sui progetti

Un *progetto* è un singolo file di Adobe Premiere Pro che contiene sequenze e riferimenti alle risorse (clip, immagini fisse e file audio) associati alle sequenze. Inoltre memorizza informazioni su sequenze e risorse, come le impostazioni per l'acquisizione, le transizioni e il missaggio audio. Il file di progetto contiene i dati di tutte le decisioni di montaggio prese, ad esempio i punti di attacco e stacco per le clip tagliate e i parametri per ciascun effetto speciale. Adobe Premiere Pro crea una cartella sul disco rigido all'inizio di ogni nuovo progetto. Per impostazione predefinita, è qui che vengono archiviati i file acquisiti, le anteprime e i file audio resi conformi creati e il file di progetto stesso.

Ogni progetto include un pannello Progetto, che funge da area di memorizzazione per tutti i file utilizzati nel progetto.

### Per creare un progetto

In genere, per avviare un progetto potete semplicemente usare una delle impostazioni predefinite della finestra di dialogo Nuovo progetto. Le impostazioni predefinite fornite con Adobe Premiere Pro comprendono vari tipi comuni di progetto. Per mantenere la qualità del montaggio, usate un'impostazione predefinita conforme alle caratteristiche delle risorse originali. Ad esempio, se il metraggio utilizzato dal progetto è prevalentemente in formato DV, utilizzate un'impostazione predefinita per DV. Per specificare delle impostazioni di qualità inferiore per l'output (ad esempio, per il video in streaming sul Web), non modificate le impostazioni del progetto, ma agite in seguito sulle impostazioni di esportazione.

Se il computer in uso è dotato di una scheda di acquisizione compatibile con Adobe Premiere Pro, è possibile che le impostazioni predefinite ottimizzate di quest'ultima compaiano nell'elenco delle impostazioni predefinite disponibili.

Le impostazioni del progetto devono essere corrette quando create il file del progetto. Una volta creato un progetto, alcune impostazioni (ad esempio quelle della base temporale) vengono bloccate. Ciò evita incongruenze indesiderate che potrebbero essere causate dalla modifica delle impostazioni del progetto in un secondo tempo.

**1** Selezionate Nuovo progetto nella finestra Benvenuti che viene visualizzata all'avvio di Adobe Premiere Pro oppure, dopo l'apertura dell'applicazione, selezionate File > Nuovo > Progetto.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare un'impostazione predefinita, selezionatela dall'elenco di impostazioni predefinite disponibili.
- Per personalizzare le impostazioni, scegliete l'impostazione predefinita che meglio corrisponde al vostro ambiente di montaggio; quindi fate clic su Impostazioni personalizzate e selezionate le impostazioni specifiche per il vostro progetto. Per Posizione, specificate dove memorizzare il progetto sul disco.

**3** Digitate il nome del progetto, quindi fate clic su OK.

**Nota:** Se possibile, specificate una posizione e un nome che non dovrete modificare in seguito. Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro memorizza le anteprime di cui è stato eseguito il rendering, i file dell'audio reso conforme e i file audio e video acquisiti nella cartella in cui viene salvato il progetto. Se in seguito spostate il file di progetto, potrebbe essere necessario spostare anche i file associati.

### Informazioni sulle impostazioni di un progetto

Le impostazioni del progetto stabiliscono i parametri generali per un determinato progetto. Ad esempio, controllano i parametri relativi al funzionamento di Adobe Premiere Pro con il dispositivo sorgente e i file audio e video, al rendering delle anteprime, e così via. Tutte le impostazioni di progetto vengono applicate all'intero progetto e la maggior parte di esse non può essere modificata dopo la creazione di un progetto.

Le *impostazioni predefinite* sono gruppi di impostazioni di progetto. Adobe Premiere Pro è dotato di diversi gruppi di impostazioni predefinite già installate: Adobe SD-SDI, Adobe HD-SDI, Adobe HDV, DV-NTSC, DV-PAL e DV-24P si tratta delle impostazioni corrette per i tipi più comuni di progetto. Quando si crea un nuovo progetto, è possibile sia selezionare una delle impostazioni predefinite standard sia personalizzare un gruppo di impostazioni di progetto e salvarlo sotto forma di impostazione predefinita personalizzata.

Quando si avvia un nuovo progetto, viene visualizzata una finestra di dialogo che mostra il numero delle impostazioni predefinite con le configurazioni selezionate per tutti questi parametri. Potete scegliere una di queste impostazioni predefinite. In alternativa, potete creare le vostre impostazioni personalizzate in base alle esigenze del progetto specifico. Se volete avere il controllo totale di quasi tutti i parametri del progetto, dovete avviare un nuovo progetto e personalizzarne le impostazioni predefinite.

Una volta iniziato a lavorare in un progetto, potete rivederne tutte le impostazioni ma modificarne solo alcune. Scegliete Progetto > Impostazioni progetto per visualizzare le impostazioni modificabili.

Le impostazioni del progetto sono suddivise nelle seguenti categorie:

**Impostazioni generali** Controllano le caratteristiche fondamentali del progetto, come il metodo usato da Adobe Premiere Pro per elaborare il video (Modalità di montaggio), misurare il tempo (Formato visualizzazione) e riprodurre il video (Base temporale).

**Impostazioni di acquisizione** Controllano il modo in cui Adobe Premiere Pro trasferisce audio e video direttamente da un videoregistratore o una videocamera. (Nessuna delle altre opzioni del progetto hanno effetto sull'acquisizione). Il contenuto di questo pannello dipende dalla modalità di montaggio. Per acquisire del metraggio DV, non è necessario modificare le impostazioni di acquisizione. Quando il formato di acquisizione selezionato è Acquisizione DV/IEEE 1394, non è disponibile nessuna opzione: le opzioni vengono automaticamente impostate secondo lo standard IEEE 1394. Formati e opzioni di acquisizione aggiuntivi possono comparire se installate altro software, ad esempio il software fornito con una scheda di acquisizione certificata compatibile con Adobe Premiere Pro.

**Rendering video** Controlla le dimensioni del fotogramma, la qualità dell'immagine, le impostazioni di compressione e le proporzioni usate da Adobe Premiere Pro per riprodurre il video dal pannello Timeline, in cui effettuate i montaggi.

**Sequenza predefinita** Controlla il numero di tracce video e il numero e il tipo di tracce audio per le nuove sequenze.

***Nota:** Se dovete modificare delle impostazioni di progetto non disponibili, potete creare un nuovo progetto con le impostazioni desiderate e importarvi il progetto corrente. Tuttavia, se importate il progetto corrente in un progetto con una frequenza fotogrammi o frequenza di campionamento audio diversa, verificate attentamente i montaggi video e audio. Anche se le posizioni di montaggio effettuate con le vecchie impostazioni vengono conservate, potrebbero non risultare esattamente sincronizzate con le nuove impostazioni. Le operazioni di montaggio e le modifiche effettuate dopo l'importazione sono sincronizzate con le nuove impostazioni.*

## Per personalizzare le impostazioni di progetto

Per personalizzare le impostazioni di progetto più recenti, dovete avviare un nuovo progetto, selezionare un'impostazione predefinita esistente e successivamente personalizzare le impostazioni di progetto.

- 1 Fate clic su Nuovo progetto o selezionate File > Nuovo > Progetto.
- 2 Nel pannello Carica predefinito, selezionate l'impostazione predefinita che corrisponde maggiormente al metraggio video o alle esigenze della scheda di acquisizione.
- 3 Nel pannello Impostazioni personalizzate, modificate le impostazioni Generali, Acquisizioni, Rendering video e Sequenza predefinita in modo che soddisfino le esigenze del progetto.
- 4 Per salvare le configurazioni personalizzate come impostazioni predefinite utilizzabili per progetti futuri, fate clic su Salva predefinito. Viene visualizzata una finestra di dialogo che richiede il nome e la descrizione dell'impostazione personalizzata. Nella finestra potete scegliere se salvare le impostazioni di controllo del dispositivo come parte dell'impostazione predefinita.
- 5 Specificate dove salvare il progetto su disco, attribuitegli un nome e fate clic su OK.

## Impostazioni Generali

Scegliete le impostazioni Generali che siano conformi alle caratteristiche dei file sorgente più significativi nel progetto (ad esempio, se la maggior parte del metraggio è in formato DV, usate la modalità di montaggio Riproduzione DV). La modifica arbitraria di queste impostazioni può ridurre la qualità.

**Modalità di montaggio** Specifica quale metodo video viene utilizzato per riprodurre le sequenze, quali basi temporali sono disponibili, quali metodi di compressione compaiono nel pannello Impostazioni video e quali formati di visualizzazione sono disponibili. Scegliete l'opzione di Modalità di montaggio che meglio corrisponde alle caratteristiche del metraggio sorgente e/o della scheda di acquisizione. Questa modalità non determina il formato del filmato finale. Le impostazioni per l'output vengono specificate al momento dell'esportazione.

**Base temporale** Specifica le unità di tempo usate da Adobe Premiere Pro per calcolare la posizione temporale di ogni punto di montaggio. In generale, scegliete 24 per il montaggio di pellicole cinematografiche, 25 per video PAL (standard europeo) e SECAM, 29,97 per video NTSC (standard nord americano). Fate attenzione a non confondere la base temporale con la *frequenza fotogrammi* del video che riproducete o esportate dalle sequenze, anche se spesso entrambe usano lo stesso valore. Le opzioni elencate per Base temporale variano in base alla modalità di montaggio selezionata.

**Impostazioni di riproduzione** Visualizza le opzioni di riproduzione per la maggior parte delle modalità di montaggio. Selezionatelo per visualizzare una finestra di dialogo con le opzioni Riproduzione in tempo reale, Esporta, Metodo di conversione 24P e Modalità di visualizzazione sul desktop. Potete anche scegliere se disattivare l'output video quando Adobe Premiere Pro è in esecuzione in background e se attivare la correzione proporzioni pixel per i dispositivi esterni.

**Dimensioni fotogramma** Specifica le dimensioni in pixel dei fotogrammi durante la riproduzione delle sequenze. Nella maggior parte dei casi, le dimensioni fotogramma del progetto devono corrispondere a quelle dei file sorgente. Non modificate le dimensioni fotogramma per risolvere problemi di riproduzione lenta: regolate piuttosto la risoluzione di riproduzione scegliendo una diversa impostazione Qualità dal menu del pannello Progetto, oppure regolate le dimensioni fotogramma dell'output finale modificando le impostazioni di esportazione.

**Proporzioni pixel** Imposta le proporzioni dei singoli pixel. Scegliete Pixel quadrati per video analogico, immagini acquisite e grafica creata su computer, oppure scegliete il formato usato dalla sorgente. Se usate una proporzione pixel diversa da quella del vostro video, la riproduzione e il rendering del video potrebbero subire distorsioni.

**Campi** Specifica la dominanza dei campi, ossia quale dei campi interlacciati di ogni fotogramma viene visualizzato per primo. Se lavorate con video a scansione progressiva, selezionate Nessun campo (scansione progressiva). Tenete presente che molte schede acquisiscono i campi anche se usate metraggio a scansione progressiva.

**Formato visualizzazione (video)** Adobe Premiere Pro è in grado di visualizzare uno qualunque dei diversi formati di codice di tempo. Potete visualizzare il codice di tempo del progetto in un formato filmato, ad esempio se state montando metraggio catturato da filmato oppure in semplici numeri di fotogramma se le vostre risorse sono state importate da un programma di animazione. Se modificate l'opzione Formato visualizzazione, non viene modificata la frequenza fotogrammi delle clip o delle sequenze, bensì solo il modo in cui vengono visualizzati i corrispondenti codici temporali. Le opzioni di visualizzazione del tempo corrispondono a standard per il montaggio di video e pellicole cinematografiche. Per i codici temporali di Fotogrammi e Piedi + fotogrammi, potete modificare il numero del fotogramma iniziale in modo che corrisponda al metodo di misurazione del tempo di un altro eventuale sistema di montaggio utilizzato.

Le opzioni disponibili nel campo Formato visualizzazione: dipendono dalla modalità di montaggio selezionata. Potete scegliere fra le seguenti opzioni di Formato visualizzazione, in base alla modalità di montaggio selezionata:

- **Codice di tempo a 30 fps con drop-frame** Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con punti e virgola. Il codice di tempo con drop-frame presuppone una velocità di 30 fotogrammi al secondo, ma salta alcuni numeri di fotogrammi per restrizioni imposte dagli standard: Per fare posto alla frequenza fotogrammi attuale NTSC di 29.97 fps, il codice di tempo con drop-frame salta o *lascia cadere* due numeri di fotogramma (non i fotogrammi attuali del video) ogni minuto ad eccezione di ogni decimo minuto. utilizzatelo per l'output su nastro video NTSC.



Codice di tempo a 30 fps con drop-frame contrassegnato dai punti e virgola



- **Codice di tempo a 30 fps senza drop-frame** Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con due punti. Presuppone una velocità di 30 fotogrammi al secondo, ma non salta numeri di fotogrammi. Utilizzatelo per l'output su schermi per computer via Web o CD-ROM.

00:00:09:29

*Codice di tempo a 30 fps senza drop-frame contrassegnato dai due punti*

- **Codice di tempo a 24 fps** Indica il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con il segno di due punti. Uso per il metraggio 24P e per output in formato 24 fps per distribuzione come film e DVD.

00:00:00:23

*Codice di tempo a 24 fps che indica "23" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del secondo successivo*

- **Codice di tempo a 25 fps** Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con due punti. Uso per l'output a videocassetta PAL.

00:00:00:24

*Codice di tempo a 25 fps che indica "24" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del secondo successivo*

- **Fotogrammi e piedi 16mm** Indica il tempo in piedi e fotogrammi, presupponendo una frequenza fotogrammi di filmati 16 mm: 40 fotogrammi per piede. Utilizzatelo per output su pellicole da 16mm.

7+39

*Codice di tempo fotogrammi e piedi 16mm che indica "39" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del piede successivo*

- **Fotogrammi e piedi 35mm** Indica il tempo in piedi e fotogrammi, presupponendo una frequenza fotogrammi di filmati 35mm: 16 fotogrammi per piede. Utilizzatelo per output su pellicole da 35mm.

7+15

*Codice di tempo fotogrammi e piedi 35mm che indica "15" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del piede successivo*

- **Fotogrammi** Riporta il tempo unicamente in un conteggio corrente di fotogrammi. Non assegna misurazioni di lunghezza temporale o spaziale. Utilizzatelo per fermi immagine sequenziali come quelli generati per un'animazione o i fotogrammi in pellicola DPX.

299

*Il codice di tempo Fotogrammi numera semplicemente ogni fotogramma in ordine sequenziale.*

**Nota:** Lavorando su risorse video NTSC, è necessario solitamente utilizzare il codice di tempo con drop frame a 30 fps. Questo formato è conforme allo standard del codice di tempo per metraggio video NTSC e ne riproduce con maggior precisione la durata.

**Area di sicurezza titolo** Imposta l'area del margine del fotogramma da contrassegnare come area di sicurezza per i titoli, in modo che i titoli non vengano tagliati dai televisori che ingrandiscono leggermente l'immagine. Un rettangolo con una crocetta indica l'area di sicurezza titolo quando fate clic sul pulsante Margini di sicurezza nel monitor Sorgente o Programma. Normalmente i titoli richiedono un'area di sicurezza più grande rispetto all'azione.

**Area di sicurezza azione** Imposta l'area del margine del fotogramma da contrassegnare come area di sicurezza per l'azione, in modo che l'azione non venga tagliata dai televisori che ingrandiscono leggermente l'immagine. Un rettangolo indica l'area di sicurezza azione quando fate clic sul pulsante Margini di sicurezza nel monitor Sorgente o Programma.

**Frequenza campionamento** In generale, frequenze maggiori producono una qualità audio migliore durante la riproduzione dell'audio nelle sequenze, ma richiedono più spazio su disco e potenza di elaborazione. Anche il

*ricampionamento*, ossia l'impostazione di una frequenza diversa dall'audio originale, richiede più tempo di elaborazione e riduce la qualità. Cercate di registrare l'audio a una frequenza di campionamento di alta qualità e acquisitelo alla frequenza con cui è stato registrato.

**Formato visualizzazione** Specifica se la visualizzazione del tempo per l'audio è misurata in campioni audio o millisecondi. Formato visualizzazione viene applicato quando è selezionata l'opzione Unità audio del menu del monitor Sorgente o Programma. (Per impostazione predefinita, il tempo viene visualizzato in fotogrammi, ma può essere visualizzato in unità audio per ottenere precisione a livello di campione durante il montaggio audio).

**Nota:** L'audio e il video DV usano impostazioni standardizzate, specificate automaticamente quando selezionate la modalità di montaggio Riproduzione DV. Quando usate la modalità di montaggio Riproduzione DV, evitate di modificare le impostazioni di Base temporale, Dimensioni fotogramma, Proporzioni pixel, Campi e Frequenza di campionamento.

## Consultate anche

“Visualizzare le anteprime su un monitor mediante una scheda video” a pagina 128

## Impostazioni Rendering video


Le impostazioni di rendering video regolano il modo in cui Adobe Premiere Pro genera il video quando selezionate Sequenza > Esegui rendering area di lavoro.

**Profondità di bit massima** Espande la profondità di bit del colore, fino a 32 bit, in modo che includa il video riprodotto nelle sequenze. Questa impostazione non è disponibile se il tipo di compressione selezionato fornisce una sola opzione di profondità di bit. Potete anche specificare una tavola colori a 8 bit (256 colori) quando preparate un programma video per la riproduzione a colori a 8 bit, ad esempio per la modalità di montaggio Video sul desktop o per un software per presentazioni.

**Anteprime** Le opzioni Formato file, Compressione e Profondità colore determinano il modo in cui Adobe Premiere Pro riproduce le anteprime. Selezionate una combinazione che offra la migliore qualità possibile per le anteprime pur mantenendo accettabili per il sistema il tempo necessario per il rendering e le dimensioni dei file. Per determinate modalità di montaggio queste impostazioni non possono essere modificate.

**Nota:** Se usate una clip nel programma video senza applicare alcun effetto e senza modificare le caratteristiche di fotogramma o tempo, Adobe Premiere Pro usa il codec originale della clip per la riproduzione. Se apportate delle modifiche che richiedono di ricalcolare ogni fotogramma, Adobe Premiere Pro applica il codec scelto qui.

**Ottimizza fermi immagine** Utilizza le immagini fisse in modo efficiente nelle sequenze. Ad esempio, se un'immagine fissa ha una durata di 2 secondi in un progetto impostato su 30 fps, Adobe Premiere Pro crea un solo fotogramma di 2 secondi invece di 60 fotogrammi di 1/30 di secondo ciascuno. Deselezionate questa opzione se le sequenze presentano problemi di riproduzione durante la visualizzazione di immagini fisse.

 *Salvate e assegnate un nome alle impostazioni del progetto anche se intendete usarle in un solo progetto. Salvando le impostazioni si crea una copia di backup che può essere utile se le impostazioni correnti del progetto vengono modificate accidentalmente.*

## Per aprire un progetto

Adobe Premiere Pro può aprire file progetto creati con Adobe Premiere Pro o Adobe Premiere 6.x su Windows o Mac OS. Potete aprire un solo progetto alla volta. Per trasferire il contenuto di un progetto in un altro, importatelo.

- 1 Scegliete File > Apri progetto.
- 2 Sfogliate le cartelle fino a raggiungere il file del progetto e selezionatelo.
- 3 Selezionate Apri.

## Per individuare i file mancanti

Adobe Premiere Pro non memorizza i file relativi a video, audio e immagini fisse nel file del progetto, bensì memoria solo un riferimento a ciascuno di questi file, basato su nome file e ubicazione in essere al momento dell'importazione. Se in seguito spostate, rinominate o eliminate un file sorgente, quest'ultimo non verrà trovato alla successiva riapertura del progetto. In questo caso, Adobe Premiere Pro apre una finestra di dialogo Dov'è il file.

**1** Per individuare il file dovreste utilizzare il campo Cerca in o il pulsante Trova.

**2** Selezionate il file e scegliete Seleziona.

**Nota:** Non eliminate i file sorgente mentre li usate come clip in un progetto Adobe Premiere Pro, a meno che li abbiate acquisiti utilizzando il controllo dispositivo e intendiate acquisirli nuovamente. Una volta realizzato il filmato definitivo, potrete eliminare i file sorgente.

## Per ignorare i file mancanti

Per continuare a lavorare su un progetto non è necessario individuare i file mancanti. Potete invece utilizzare file non in linea come segnaposto per i file mancanti. Potete proseguire le operazioni di montaggio con questi file non in linea, ma dovete riportare in linea i file originali prima di effettuare il rendering del filmato.

Se volete riportare in linea un file dopo avere aperto il progetto, non è necessario chiudere e riaprire il progetto. Usate invece il comando Collega oggetto multimediale.

❖ Selezionate una delle seguenti opzioni nella finestra di dialogo Ubicazione del file:

**Non in linea** Sostituisce un file mancante con un *file non in linea*, un segnaposto che conserva tutti i riferimenti al file mancante ovunque nel progetto. A differenza del file non in linea temporanea creato da Ignora, quello generato da Non in linea si conserva da una sessione all'altra, quindi non dovreste individuare i file mancanti a ogni apertura del progetto.

**Tutto non in linea** Come Non in linea, Tutto non in linea sostituisce tutti i file mancanti con file non in linea permanenti.

**Ignora** Sostituisce un file mancante con un file non in linea temporaneo per la durata di una sessione. Quando chiudete un progetto e poi lo riaprite, viene visualizzata una finestra di dialogo in cui viene chiesto se individuare il file oppure ignorarlo ancora.

**Ignora tutto** Come Ignora, Ignora tutto sostituisce tutti i file mancanti con file non in linea temporanei.

**Importante:** Selezionate Ignora o Ignora tutto solo se siete certi di volere rielaborare tutti i punti in cui il file viene usato nel progetto. Se volete conservare il file nel progetto ma al momento non riuscite a trovarlo, usate l'opzione Non in linea.

## Per salvare un progetto

Nel progetto vengono salvate le vostre decisioni di montaggio, i riferimenti ai file sorgente e la più recente disposizione dei pannelli. Per proteggere il vostro lavoro, salvatelo spesso.

Adobe Premiere Pro potrebbe chiedere se desiderate salvare un progetto anche se non avete modificato alcuna sequenza. Questo può accadere se sono cambiati altri attributi del progetto dopo la sua apertura. In genere è consigliabile salvare le modifiche quando viene richiesto.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Salva per salvare il progetto corrente.
- Per salvare una copia del progetto e continuare a lavorare nella nuova copia, scegliete File > Salva con nome, specificate una posizione e un nome per il file e fate clic su Salva.
- Per salvare una copia di un progetto e continuare a lavorare sul progetto originale, scegliete File > Salva una copia, specificate una posizione e un nome per il file e fate clic su Salva.

**Nota:** Non è necessario salvare copie di un progetto per creare segmenti o versioni diverse dello stesso programma video: basta creare sequenze nuove o duplicate all'interno di un singolo file progetto.

## Per modificare le impostazioni del salvataggio automatico

Per impostazione predefinita, la funzione di salvataggio automatico salva automaticamente il progetto ogni 20 minuti e conserva sul disco rigido le ultime cinque versioni del file del progetto. Potete tornare in qualsiasi momento a una versione salvata in precedenza. Archiviare molte versioni successive di un progetto non richiede molto spazio su disco perché i file del progetto sono molto più piccoli dei file video sorgente. In genere è consigliabile salvare i file del progetto sulla stessa unità in cui si trova l'applicazione. I file archiviati vengono salvati nella cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro.

- 1 Scegliete **Modifica > Preferenze > Salvataggio automatico**.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni, quindi fate clic su **OK**:
  - Selezionate **Salva progetti automaticamente** e immettete il numero di minuti tra un salvataggio automatico e il successivo.
  - Per **Numero massimo di versioni del progetto**, indicate il numero di versioni da salvare. Ad esempio, se indicherete 10, Adobe Premiere Pro salverà le 10 versioni più recenti.

## Per aprire un progetto salvato automaticamente

- 1 Scegliete **File > Apri progetto**.
- 2 Passate alla cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro, posta nella stessa ubicazione (sul disco di memoria virtuale) dei file video acquisiti. Se non vi sono file disponibili, il salvataggio automatico potrebbe essere disattivato.
- 3 Aprite il file del progetto contenente la versione da utilizzare.

# Proporzioni

## Informazioni sulle proporzioni

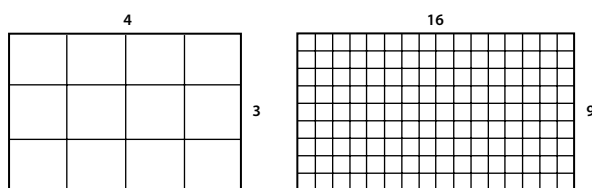
Le proporzioni specificano il rapporto tra larghezza e altezza. I fotogrammi di video e immagini fisse hanno determinate proporzioni, come pure i pixel che compongono il fotogramma. Alcune videocamere possono registrare con diverse proporzioni del fotogramma e i vari standard usano varie proporzioni dei pixel.

Le proporzioni del fotogramma e dei pixel di un progetto di Adobe Premiere Pro vengono impostate al momento della creazione del progetto stesso. Una volta impostate, non possono essere modificate. Potete però usare nel progetto risorse create con proporzioni diverse.

Adobe Premiere Pro tenta automaticamente di compensare le proporzioni dei pixel dei file sorgente. Se una risorsa risulta ancora distorta, potete indicarne manualmente le proporzioni. È importante conciliare le proporzioni pixel prima di conciliare le proporzioni del fotogramma, poiché gli errori nelle proporzioni del fotogramma sono spesso causate dall'interpretazione errata delle proporzioni pixel.

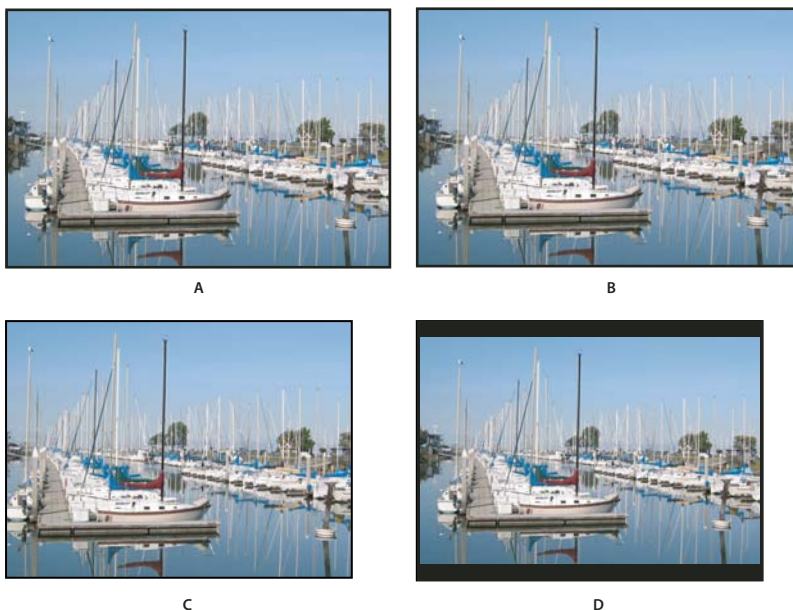
## Proporzioni del fotogramma

Le *proporzioni del fotogramma* descrivono il rapporto tra larghezza e altezza nelle dimensioni di un'immagine. Il DV NTSC, ad esempio, presenta una proporzione dei fotogrammi di 4:3 (cioè larghezza 4,0 per altezza 3,0), mentre la proporzione del video widescreen è di 16:9. Molte videocamere offrono una modalità widescreen per registrare direttamente in 16:9. Molte pellicole sono state filmate con proporzioni ancora maggiori.



Proporzioni del fotogramma di 4:3 (sinistra) e proporzioni più larghe di 16:9 (a destra)

Se importate delle clip riprese con una data proporzione in un progetto che usa una proporzione diversa, dovete decidere come conciliare i valori diversi. Ad esempio, esistono due tecniche comuni per mostrare un filmato widescreen (16:9) su un normale televisore (4:3). Si può far rientrare l'intera larghezza del fotogramma 16:9 in un fotogramma nero 4:3 (*letterboxing*), producendo strisce nere sopra e sotto il fotogramma widescreen. Oppure si può riempire il fotogramma 4:3 verticalmente con l'intera altezza del fotogramma 16:9, variando la posizione orizzontale del fotogramma 16:9 nel fotogramma più stretto 4:3, in modo che le parti importanti della ripresa siano visibili nel fotogramma 4:3 (*pan & scan*). In Adobe Premiere Pro, potete implementare queste due tecniche usando le proprietà dell'effetto Movimento come Posizione e Scala.



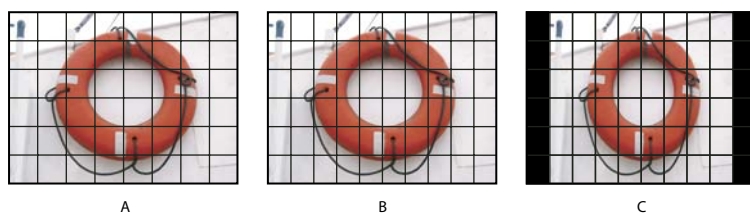
Standard NTSC

*A. Metraggio NTSC 16:9 B. Sullo schermo di TV widescreen il lettore DVD utilizza il formato widescreen originario C. Immagine 16:9 su schermo TV 4:3 tagliata con panning e scansione automatici D. Immagine 16:9 su schermo TV 4:3 TV riprodotta con letterboxing automatico per ridurre le dimensioni del fotogramma e visualizzare l'intera immagine*

### Proporzioni dei pixel

Le *proporzioni dei pixel* descrivono il rapporto tra larghezza e altezza di ogni singolo pixel in un fotogramma. Le proporzioni dei pixel variano perché diversi sistemi video riempiono il fotogramma con un numero diverso di pixel. Ad esempio, molti standard video per computer definiscono un fotogramma di proporzioni 4:3 con larghezza di 640 pixel e altezza di 480 pixel, producendo pixel quadrati. Standard video come DV NTSC definiscono un fotogramma di proporzioni 4:3 come 720 x 480 pixel, producendo pixel rettangolari più stretti perché la stessa larghezza del fotogramma contiene più pixel. I pixel del video per computer in questo esempio hanno proporzioni di 1:1 (quadrati), mentre i pixel DV NTSC hanno proporzioni di 0,9 (non quadrati). I pixel DV, che sono sempre rettangolari, sono orientati verticalmente nei sistemi che producono video NTSC e orizzontalmente nei sistemi che producono video PAL. Adobe Premiere Pro mostra le proporzioni dei pixel di una clip accanto alla miniatura nel pannello Progetto.

Se visualizzate pixel rettangolari su un monitor a pixel quadrati senza modifiche, le immagini appaiono distorte: ad esempio, i cerchi diventano ovali. Tuttavia, le proporzioni delle immagini appaiono corrette su uno schermo televisivo, poiché questo usa pixel rettangolari. Adobe Premiere Pro può visualizzare le clip e produrre output con varie proporzioni dei pixel senza distorsione perché tenta di conciliarle automaticamente con le proporzioni dei pixel del progetto. In rari casi una clip potrebbe apparire distorta se Adobe Premiere Pro interpreta le proporzioni pixel in modo errato: in questo caso, potete correggere la distorsione specificando manualmente le proporzioni pixel della clip sorgente.



#### Proporzioni dei pixel e del fotogramma

*A. Immagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata su monitor di computer 4:3 con pixel quadrati B. Immagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata su monitor TV 4:3 con pixel non quadrati C. Immagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata non correttamente su monitor TV 4:3 con pixel non quadrati*

## Usare risorse con proporzioni diverse

Adobe Premiere Pro tenta automaticamente di mantenere le proporzioni delle immagini delle risorse importate, talvolta modificando le proporzioni dei pixel, le dimensioni del fotogramma o entrambi gli elementi, cosicché la risorsa non appaia tagliata o distorta quando viene usata in una sequenza. Le risorse usate in un'applicazione di Adobe Creative Suite contengono metadati che permettono ad Adobe Premiere Pro di calcolare i dati in modo automatico e preciso. Se le risorse non contengono questi metadati, Adobe Premiere Pro applica una serie di regole per interpretare le proporzioni dei pixel.

Quando acquisite o importate metraggio NTSC con dimensione fotogramma ATSC di 704 x 480, dimensione fotogramma D1 di 720 x 486 o dimensione fotogramma DV di 720 x 480, Adobe Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni dei pixel della risorsa su D1/DV NTSC (0,9). Quando acquisite o importate metraggio con dimensione fotogramma HD 1440 x 1080, Adobe Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni dei pixel del file su HD 1080 anamorfo (1.33). Quando acquisite o importate metraggio PAL con risoluzione D1 o DV di 720 x 576, Adobe Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni pixel del file su D1/DV PAL (1.067).

Per altre dimensioni dei fotogrammi, Adobe Premiere Pro presuppone che la risorsa sia stata realizzata con pixel quadrati e modifica le proporzioni pixel e le dimensioni dei fotogrammi in modo che conservino le proporzioni delle immagini della risorsa. Se la risorsa importata risulta distorta, potrebbe essere necessario modificare manualmente le proporzioni pixel.

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, per impostazione predefinita Adobe Premiere Pro centra la risorsa nel fotogramma del programma. In base alle dimensioni del fotogramma, l'immagine risultante potrebbe essere troppo piccola oppure potrebbe risultare eccessivamente tagliata rispetto alle esigenze del progetto. In tal caso potrete modificarne le dimensioni, manualmente oppure impostando Adobe Premiere Pro in modo che lo faccia automaticamente ogni qualvolta trascinate una risorsa in una sequenza.

Si consiglia comunque di accertarsi che i file vengano sempre interpretati correttamente. Le dimensioni del fotogramma e le proporzioni pixel vengono sempre riportate accanto alla miniatura di anteprima e nella colonna Informazioni video del pannello Progetto. Questi stessi dati vengono presentati nella finestra di dialogo Proprietà della risorsa, nella finestra di dialogo Interpreta metraggio e nel pannello Info.

## Consultate anche

“Per ripristinare la dimensione e le proporzioni originali di un logo” a pagina 203

“Pannello Info” a pagina 15

## Per modificare le proporzioni pixel

L'impostazione predefinita scelta alla creazione di un progetto determina le proporzioni del fotogramma e dei pixel del progetto. Non potrete modificare questi elementi dopo aver salvato il file del progetto, ma potrete modificare le proporzioni pixel che Adobe Premiere Pro presuppone per le singole risorse. Se ad esempio una risorsa con pixel quadrati generata da un programma di grafica o animazione risulta distorta in Adobe Premiere Pro, potete correggerne le proporzioni pixel affinché venga visualizzata correttamente. Se vi accertate che tutti i file siano interpretati correttamente, potrete combinare delle riprese con proporzioni diverse nello stesso progetto e creare output che non distorce le immagini risultanti.

- 1 Selezionate il file nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete File > Interpreta metraggio, specificate le opzioni nella sezione Proporzioni pixel e fate clic su OK.

## Consultate anche

“Per regolare le proporzioni pixel di un'immagine fissa importata” a pagina 81

## Per ridimensionare manualmente le risorse

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, per impostazione predefinita Adobe Premiere Pro ne conserva le dimensioni fotogramma e centra la risorsa nel fotogramma del programma. Potete ridimensionare la risorsa senza che venga distorta se le proporzioni pixel sono state interpretate correttamente.

- 1 Trascinate la risorsa in una sequenza e selezionate la risorsa.
- 2 Aprite il pannello Controllo effetti.
- 3 Fate clic sulla freccia ► accanto all'effetto movimento per visualizzare i controlli del movimento.
- 4 Fate clic sulla freccia accanto al controllo Scala nell'effetto Movimento per visualizzare il cursore Scala.
- 5 Portate il cursore Scala verso sinistra o verso destra per ridurre o aumentare le dimensioni del fotogramma.

## Per ridimensionare automaticamente le risorse

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, Adobe Premiere Pro ne conserva le dimensioni fotogramma e centra la risorsa nel fotogramma del programma. Potete anche ridimensionare automaticamente le risorse importate in base alle dimensioni predefinite del fotogramma impostate per il progetto.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.
- 2 Selezionate Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma.
- 3 Fate clic su OK.

## Informazioni sul metraggio con pixel quadrati

Molti programmi grafici e di animazione generano risorse con pixel quadrati destinate alla visualizzazione sul monitor del computer, che appunto utilizza pixel quadrati. Adobe Premiere Pro, però genera file con pixel non quadrati destinati agli schermi TV. Adobe Premiere Pro adatta automaticamente le risorse con pixel quadrati alle proporzioni pixel del progetto. Quando la risorsa viene adattata, non ha più le proporzioni fotogramma originarie. Le proporzioni del fotogramma, inoltre, difficilmente corrisponderanno a quelle del progetto, anche nel caso in cui prima dell'adattamento fossero risultate corrispondenti.

Supponiamo ad esempio di generare una risorsa con pixel quadrati a 720 x 540 e di importarla in un progetto DV di Adobe Premiere Pro con proporzioni 720 x 540. In questo caso, la risorsa risulterà più larga rispetto allo schermo, una volta adattata. Per impostare le dimensioni del fotogramma della risorsa in modo che corrispondano a quelle del progetto, potete usare il controllo Scala. Tuttavia, per mantenere le proporzioni della risorsa, Adobe Premiere Pro deve spesso tagliare la risorsa oppure racchiuderla entro fasce nere.

Per evitare che ciò accada, le risorse che genererete con i vostri programmi di grafica o animazione dovranno avere proporzioni fotogramma che, quando adattate, corrispondano esattamente alle dimensioni fotogramma del progetto. I risultati migliori potrete ottenerli con programmi quali Adobe Photoshop e After Effects, che permettono di impostare le proporzioni pixel e le dimensioni dei fotogrammi in modo che corrispondano a quelle del progetto. Se il programma di cui disponete non consente di impostare le proporzioni pixel, è inutile tentare di adattare le dimensioni fotogramma (ad es. 720 x 540); dovrete invece fare in modo che le proporzioni fotogramma siano uguali a quelle del progetto (ad es. 4:3 o 16:9). Adobe Premiere Pro regolerà automaticamente il video in modo che non risulti distorto.

Se il programma che genera pixel quadrati richiede le dimensioni del fotogramma, usate l'opzione adatta all'output del vostro progetto:

- 4:3 DV (NTSC) o ATSC SD: crea e salva il file con pixel quadrati con dimensioni 720 x 534.
- 4:3 D1 (NTSC): crea e salva il file con pixel quadrati con dimensioni 720 x 540.
- 4:3 DV o D1 (PAL): crea e salva il file con dimensioni 768 x 576.
- 16:9 D1 (NTSC): crea e salva il file con dimensioni 864 x 480.

- 16:9 D1 (NTSC): crea e salva il file con dimensioni 864 x 486.
- 16:9 DV o D1 (PAL): crea e salva il file con dimensioni 1024 x 576.
- 16:9 1080i HD: crea e salva il file con dimensioni 1920 x 1080.
- 16:9 720p HD: crea e salva il file con dimensioni 1280 x 720.

### Per correggere interpretazioni erranee ricorrenti

Adobe Premiere Pro assegna automaticamente proporzioni file in base a un file di regole. Se un tipo specifico di immagine risulta sempre interpretato in modo erraneo (cioè viene distorto) potete modificare la regola che lo governa.

- 1 Aprite un editor di testi, come Blocco note.
- 2 Dall'editor di testi, passate alla cartella dei plug-in di Adobe Premiere Pro Plugins.
- 3 Aprite il file denominato Regole di interpretazione.txt.
- 4 Modificate le regole da modificare e selezionate Salva.

## Proporzioni dei pixel comuni per le risorse

### Proporzioni dei pixel comuni per le risorse

Risorsa	Proporzioni dei pixel	Uso
Pixel quadrati	1.0	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 640 x 480 o 648 x 486, è 1920 x 1080 HD (non HDV o DVCPRO HD), è 1280 x 720 HD o HDV o è stato esportato da un'applicazione che non supporta pixel non quadrati. Questa impostazione può essere inoltre appropriata per il metraggio trasferito da pellicola o per progetti personalizzati.
1D/DV NTSC	0.9	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 720 x 486 o 720 x 480 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 4:3. Questa impostazione può inoltre essere appropriata per il metraggio esportato da un'applicazione che usa pixel non quadrati, ad esempio, un'applicazione di animazione 3D.
D1/DV NTSC Widescreen	1.2	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 720 x 486 o 720 x 480 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
1D/DV PAL	1.0666	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 720 x 576 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 4:3.
D1/DV PAL Widescreen	1.422	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 720 x 576 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
Anamorfico 2:1	2.0	Il metraggio è stato acquisito con un obiettivo anamorfico o è stato trasferito da un fotogramma di pellicola con proporzioni di 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720 (After Effects), Anamorfico HD 1080 (Adobe Premiere Pro)	1.33	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 1440 x 1080 o 960 x 720 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
DVCPRO HD 1080 (solo After Effects)	1.5	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 1280 x 1080 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.



# Progetti 24P

## Informazioni sul metraggio 24P

Dal momento che il metraggio 24P è incorporato in Adobe Premiere Pro, è necessario effettuare solo delle preparazioni minime per acquisire, importare ed esportare i progetti 24P. Adobe Premiere Pro include impostazioni predefinite per il formato 24P; dopo aver creato un progetto 24P potete quindi importare e acquisire il filmato secondo le procedure standard.

Adobe Premiere Pro include inoltre due opzioni per riprodurre il metraggio 24P. Entrambe convertono il metraggio in modo che sia riproducibile a 29,97 fps con minime differenze visive e di prestazioni.

In Adobe Premiere Pro potete elaborare le immagini acquisite in base allo schema di interlacciatura 24P o 24PA (24P Advance). Questi formati consentono l'acquisizione di filmati su nastro DV NTSC a 24 fotogrammi progressivi al secondo.

L'uso dei formati 24P è utile se intendete creare un DVD a scansione progressiva. Poiché Adobe Premiere Pro riconosce le modalità 24P, potete eseguire l'acquisizione e il montaggio all'interno del programma. Successivamente potete usare Adobe Media Encoder per esportare il file da Adobe Premiere Pro. Dopo averlo esportato, potete aprire il file in Adobe Encore DVD, eseguire l'autoring del DVD, quindi esportare il progetto e masterizzarlo su DVD come flusso MPEG-2 24P. Il DVD finale potrà essere riprodotto con qualunque lettore e non conterrà nessun artefatto, purché disponiate di un lettore DVD e una televisione 480p (a scansione progressiva). In alternativa, potete esportare il progetto 24P di Adobe Premiere Pro in un formato adatto all'esportazione su pellicola, ad esempio le sequenze di immagini fisse.

**Nota:** Adobe Premiere Pro accetta il metraggio 24P e 24PA solo da videocamere che utilizzano gli schemi 24P.

## Per creare un progetto 24P

- 1 Aprite un nuovo progetto.
- 2 Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, scegliete la scheda Carica predefinito.
- 3 Dall'elenco Impostazioni predefinite, scegliete la cartella DV-24P.
- 4 Scegliete il formato 24P corrispondente al vostro metraggio.
- 5 Specificate un nome e una posizione per il progetto e fate clic su OK.

**Nota:** Se catturate il metraggio 24P, Adobe Premiere Pro lo riconosce come 24P e lo tratta di conseguenza, a prescindere dalle impostazioni del progetto.

## Per impostare le opzioni di riproduzione per 24P

- 1 Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali.
- 2 Fate clic sul pulsante Impostazioni di riproduzione.
- 3 Nel riquadro Metodo di conversione 24p selezionate una delle opzioni seguenti:

**Ripeti fotogramma (ABBCD)** Duplica i fotogrammi dove necessario per mantenere la riproduzione a 29,97 fps. Questa opzione utilizza un numero inferiore di risorse di elaborazione.

**Fotogramma interlacciato (2:3:3:2)** Combina i fotogrammi in uno schema tipo telecine per mantenere la riproduzione a 29,97 fps. Questa opzione produce una riproduzione fluida ma richiede più risorse di elaborazione.

- 4 Fate clic su OK nella finestra di dialogo Impostazioni di riproduzione, quindi fate clic su OK nella finestra di dialogo Impostazioni progetto.

## Per simulare il trasferimento su pellicola

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro converte il metraggio DV 24P per riprodurlo a 24P. Se preferite l'aspetto tipico del trasferimento su pellicola, potete far riprodurre il metraggio a 24 fps a 29,97 fps.

Potete anche applicare qualsiasi effetto plug-in di terzi alla sequenza master. Tali plug-in possono ad esempio eseguire una conversione di tipo telecine, aggiungere granulosità o correggere i colori, in modo da simulare diversi tipo di pellicole cinematografiche. Prestate particolare attenzione alle luci e, durante le riprese, usate i cavalletti e rallentate le panoramiche per dare l'impressione di usare una cinepresa di tipo cinematografico. Prestando attenzione a questi dettagli, potrete dare al vostro progetto un aspetto simile a quello di un film su pellicola.

- 1 Fate clic con il pulsante destro del mouse nel pannello Progetto.
- 2 Selezionate Interpreta metraggio.
- 3 Sotto Frequenza fotogrammi, contrassegnate Rimuovi pulldown DV 24p.
- 4 Fate clic su OK.

## Informazioni sul codice di tempo 24P

Quando importate un filmato 24P, Adobe Premiere Pro lo tratta come un filmato a scansione progressiva a 23,976 fps. Per questo motivo, quando lavorate su un filmato 24P in un progetto 24P, il codice di tempo viene visualizzato come 24 fps. Tuttavia, la videocamera registra e memorizza il metraggio 24P in codice di tempo senza drop-frame a 30 fps. Quando memorizzate il metraggio 24P per l'acquisizione, vengono memorizzate delle clip in base al conteggio del codice di tempo della videocamera senza drop-frame a 30.

Ad esempio, una clip memorizzata per l'acquisizione può avere 00:01:00:28 come punto di attacco. Tuttavia, come una clip non in linea in un progetto 24P, il punto di attacco è riportato come 00:01:00:23. Inoltre, associando metraggio senza drop-frame con metraggio con drop-frame, può accadere che vengano visualizzate differenze di codice di tempo maggiori fra il progetto e le clip, con minuti, secondi e intere durate apparentemente fuori sincrono. Attenzione a queste differenze durante il montaggio.

## Per visualizzare il codice di tempo 24P sorgente

Se usate il codice di tempo a 30 fps senza drop-frame per progetti contenenti filmati 24P, Adobe Premiere Pro esclude un fotogramma ogni cinque dal conteggio del codice di tempo del filmato 24P. Quando visualizzate le proprietà della clip 24P clip, la frequenza fotogrammi viene indicata come 23,976, ma la base temporale indicata è 29,97. Se desiderate leggere il codice di tempo originale della clip, procedete come segue:

- 1 Nel pannello Progetto, fate clic con il tasto destro del mouse sulla clip.
- 2 Selezionate Interpreta metraggio > Usa frequenza fotogrammi del file.

# Migliorare le prestazioni

## Informazioni sui dischi di memoria virtuale

Durante il montaggio di un progetto, Adobe Premiere Pro usa spazio su disco per memorizzare i file richiesti dal progetto, come video e audio acquisiti, audio reso conforme e file di anteprima creati manualmente da voi o automaticamente durante l'esportazione di alcuni formati. Adobe Premiere Pro usa i file dell'audio reso conforme e delle anteprime per ottimizzare le prestazioni e consentire montaggio in tempo reale, precisione a virgola mobile a 32 bit e output efficiente.

Tutti i file dei dischi di memoria virtuale vengono conservati da una sessione all'altra. Se eliminate file di anteprima o di audio reso conforme, Adobe Premiere Pro li ricrea automaticamente.

Per impostazione predefinita, i dischi di memoria virtuale sono memorizzati nell'ubicazione in cui viene salvato il progetto. Lo spazio richiesto dal disco di memoria virtuale aumenta quando le sequenze diventano più lunghe o complesse. Per ottenere prestazioni migliori, è consigliabile dedicare uno o più dischi rigidi esclusivamente alle risorse multimediali. Questi dischi dedicati vengono specificati come dischi di memoria virtuale. Se il sistema ha più dischi, usate il comando Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale per specificare i dischi usati da Adobe Premiere Pro per i file multimediali. È consigliabile effettuare questa operazione quando impostate un nuovo progetto.

In termini di prestazioni, è solitamente meglio dedicare un disco diverso a ogni tipo di risorsa, ma potete anche specificare cartelle sullo stesso disco. Potete specificare dei percorsi univoci ai dischi di memoria virtuale per i seguenti tipi di file:

**Video acquisito** File video creati mediante File > Acquisizione.

**Audio acquisito** File audio creati mediante File > Acquisizione.

**Anteprime video** File creati quando usate il comando Sequenza > Esegui rendering area di lavoro o esportate in un file filmato o su un dispositivo. Se l'area visualizzata in anteprima comprende degli effetti, il file di anteprima contiene il risultato di un rendering a piena qualità degli effetti.

**Anteprime audio** File creati quando usate i comandi Sequenza > Esegui rendering area di lavoro e Clip > Opzioni audio > Esegui rendering e sostituisci o quando esportate in un file filmato o su un dispositivo DV. Se l'area visualizzata in anteprima include effetti, questi vengono riprodotti con qualità completa nel file di anteprima.

**Cache multimediale** I file creati con Cache multimediale, compresi i file audio resi conformi, i file audio PEK e i file indice video (per MPEG).

**Codifica DVD** File creati durante l'esportazione di filmati in una cartella DVD.

## Per specificare i dischi di memoria virtuale

Potete configurare i dischi di memoria virtuale nel pannello Dischi di memoria virtuale della finestra di dialogo Preferenze. Prima di modificare le impostazioni dei dischi di memoria virtuale, verificate (nella casella a destra del percorso) la quantità di spazio disponibile nel volume selezionato. Se non potete leggere un percorso troppo lungo, tenete il puntatore sul nome del percorso in modo da visualizzarlo nella descrizione comandi.

**1** Scegliete Modifica > Preferenze > Dischi memoria virtuale.

**2** Identificate una posizione per ciascun tipo di file con nome nella finestra di dialogo. Adobe Premiere Pro crea una sottocartella con nome per ciascun tipo di file (ad esempio, Video acquisito) e vi memorizza i file associati della cartella. Il menu a discesa indica tre ubicazioni predefinite:

**Documenti** Memorizza i file di memoria virtuale nella cartella Documenti.

**Uguale al progetto** Memorizza i file di memoria virtuale nella stessa cartella in cui è memorizzato il file del progetto.

**Personale** Consente di specificare una posizione a scelta. Scegliete Personale, quindi fate clic su Sfoglia e cercate una cartella disponibile.

## Migliorare le prestazioni dei dischi di memoria virtuale

Per ottenere le massime prestazioni, seguite queste indicazioni:

- Se il vostro computer ha un solo disco rigido, è consigliabile conservare tutte le impostazioni predefinite delle opzioni per i dischi di memoria virtuale.
- Impostate dischi di memoria virtuale su uno o più dischi rigidi diversi. In Adobe Premiere Pro, è possibile impostare ogni tipo di disco di memoria virtuale su un disco a parte: ad esempio, un disco per il video acquisito e un altro per l'audio acquisito.
- Specifica solo le partizioni formattate per il formato file NTFS come dischi di memoria virtuale. Le partizioni FAT32 non supportano file di grandi dimensioni.
- Specificate i vostri dischi rigidi più veloci per l'acquisizione di metraggio e per la memorizzazione di file di memoria virtuale. Potete usare un disco più lento per i file di anteprima audio e per il file progetto.
- Specificate solo dischi fisicamente collegati al computer in uso. I dischi rigidi di rete sono in genere troppo lenti. Evitate di usare supporti rimovibili, poiché Adobe Premiere Pro richiede sempre l'accesso ai file dei dischi di memoria virtuale. I file dei dischi di memoria virtuale vengono conservati per ogni progetto, anche quando chiudete il progetto, e riutilizzati quando riaprite il progetto a essi associato. Se i file dei dischi di memoria virtuale sono memorizzati su supporti rimovibili e il supporto viene rimosso dall'unità, il disco di memoria virtuale non sarà disponibile per Adobe Premiere Pro.

- Anche se potete suddividere un singolo disco in partizioni e configurare le partizioni come dischi di memoria virtuale, questo non migliora le prestazioni perché il singolo meccanismo dell'unità disco rimane un limite insuperabile. Per ottenere i migliori risultati, configurate i volumi per i dischi di memoria virtuale su unità fisiche diverse.

## Correggere gli errori

### Per correggere gli errori

In caso di ripensamenti o errori, Adobe Premiere Pro offre diversi metodi per annullare le operazioni effettuate. Potete annullare solo le operazioni che modificano il programma video, ad esempio potete annullare un montaggio, ma non lo scorrimento in una finestra.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per annullare la modifica più recente, scegliete Modifica > Annulla. (Potete annullare in sequenza fino a 100 delle più recenti modifiche apportate al progetto in qualsiasi pannello di Adobe Premiere Pro. )
- Per passare a uno stato del progetto dal momento in cui questo è stato aperto, selezionate un elemento nel pannello Cronologia.
- Per annullare tutte le modifiche apportate dall'ultima volta in cui avete salvato il progetto, scegliete File > Versione precedente.
- Per annullare modifiche apportate prima dell'ultima volta in cui avete salvato il progetto, provate ad aprire una versione precedente del progetto nella cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro, quindi scegliete File > Salva con nome per salvare il progetto in un'altra cartella. Il numero di versioni precedenti salvate dipende dalle impostazioni della preferenza Salvataggio automatico.
- Per interrompere una modifica che Adobe Premiere Pro sta elaborando, ad esempio quando compare una barra di avanzamento, premete Esc.
- Per chiudere una finestra di dialogo senza applicare le modifiche, fate clic su Annulla.
- Per ripristinare tutti i valori ai valori predefiniti, fate clic sul pulsante Ripristina relativo all'effetto nel pannello Controlli effetti.

### Consultate anche

“Per modificare le impostazioni del salvataggio automatico” a pagina 26

“Per aprire un progetto salvato automaticamente” a pagina 26

### Pannello Cronologia

Per tornare a uno stato del progetto precedente a quello della sessione di lavoro corrente, dovrete utilizzare il pannello Cronologia, a cui il nuovo stato del progetto verrà aggiunto ogni qualvolta applicherete una modifica a un aspetto del progetto. Potete selezionare uno stato e modificare il progetto a partire da tale stato. Nei pannelli di acquisizione e titolazione non sono disponibili gli stati della cronologia.

Seguono alcuni suggerimenti per l'utilizzo del pannello Cronologia.

- Le modifiche al programma, quali modifica di pannelli, finestre e preferenze, non si riferiscono al progetto stesso, quindi non vengono aggiunte al pannello Cronologia.
- Dopo aver chiuso e riaperto il progetto, gli stati precedenti non risultano disponibili nel pannello Cronologia.
- Lo stato più vecchio è all'inizio dell'elenco e il più recente è alla fine.
- Ogni stato è elencato con il nome dello strumento o del comando usato per modificare il progetto e un'icona che rappresenta lo strumento o comando. Alcune azioni generano uno stato per ogni pannello soggetto all'azione, come la titolazione. Le azioni eseguite in tali pannelli sono considerate come singoli stati nel pannello Cronologia.

- Selezionando uno stato, quelli sottostanti vengono ombreggiati per indicare le modifiche che verranno eliminate se si torna a tale stato del progetto.
- Se selezionate uno stato e poi modificate il progetto, tutti gli stati successivi vengono rimossi.

### **Per lavorare nel pannello Cronologia**

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare uno stato, fate clic sul suo nome nel pannello Cronologia.
- Per spostarsi nel pannello Cronologia, trascinate il cursore o la barra di scorrimento del pannello, oppure selezionate Passo avanti o Passo indietro nel menu del pannello.
- Per eliminare uno stato del progetto, selezionate lo stato, quindi selezionate Elimina dal menu del pannello oppure fate clic sull'icona Elimina e fate clic su OK, altrimenti tenete premuto il tasto Alt e fate clic sull'icona Elimina.
- Per eliminare tutti gli stati dal pannello Cronologia, selezionate Cancella cronologia nel menu del pannello.

# Capitolo 4: Adobe Bridge

## Nozioni fondamentali di Bridge

### Informazioni su Adobe Bridge

Adobe Bridge è un'applicazione di piattaforme diverse fornita con Adobe Creative Suite e Adobe Production Studio. Bridge consente di organizzare, cercare e individuare le risorse necessarie alla creazione di contenuto destinato alla stampa, alla pubblicazione sul Web e alla visualizzazione su TV, DVD, pellicola o dispositivi mobili. Bridge conserva sia i file Adobe originali (ad esempio, PSD e PDF) che i file di applicazioni non Adobe per consentirvi di accedervi con facilità. Potete trascinare risorse nei layout, nei progetti e nelle composizioni in base alle necessità, visualizzarle in anteprima e persino aggiungere metadati (informazioni sui file), in modo da semplificare l'individuazione dei file.

**Browser di file** Da Bridge potete visualizzare, cercare, ordinare, gestire ed elaborare i file di immagine. Bridge consente di creare nuove cartelle; rinominare, spostare ed eliminare file; modificare metadati; ruotare immagini; eseguire comandi batch. Potete inoltre visualizzare le informazioni e i dati di singoli file importati da una fotocamera digitale o un dispositivo DV.

**Version Cue** Se disponete di Adobe Creative Suite 2, Bridge può essere utilizzato come posizione centrale da cui usare Adobe Version Cue. In Bridge potete esaminare tutti i file di un progetto da un'unica posizione, senza dovere avviare l'applicazione nativa di ogni file, inclusi i file delle applicazioni non Adobe. Inoltre, potete creare nuovi progetti di Version Cue, eliminare i progetti esistenti, creare versioni, salvare alternative e impostare i privilegi di accesso a Bridge.

*Nota: Adobe Version Cue non è incluso in Production Studio.*

**Bridge Center** Se disponete di Adobe Creative Suite 2, Adobe Bridge comprende Bridge Center, il quale consente di visualizzare i lettori di news nel browser Web, vedere l'ultima attività svolta, leggere i suggerimenti relativi all'utilizzo dei prodotti Adobe, salvare gruppi di file e così via. Gli utenti di Adobe Creative Suite 2 possono utilizzare Bridge anche per specificare le impostazioni di gestione dei colori e accedere agli script di automazione del flusso di lavoro.

*Nota: Bridge Center non è incluso in Production Studio.*

**Camera Raw** Se nel sistema usato è installato Adobe Photoshop o Adobe After Effects, potete aprire o importare file di Camera Raw da Bridge, modificarli e salvarli in un formato compatibile con Photoshop. Le impostazioni delle immagini possono essere modificate direttamente nella finestra di dialogo Camera Raw senza avviare Photoshop. Se non disponete di Photoshop o After Effects, potete comunque visualizzare in anteprima i file di Camera Raw in Bridge.

**Stock Photos** Fate clic su Adobe Stock Photos dal riquadro Preferiti in Bridge per cercare le migliori librerie d'archivio di immagini disponibili senza royalty. Potete eseguire il download gratuito di versioni a bassa risoluzione delle immagini e provarle nei progetti prima di acquistarle.

**Gestione del colore** Bridge consente la sincronizzazione delle impostazioni del colore nelle diverse applicazioni di Adobe Creative Suite 2. Tale sincronizzazione garantisce che l'aspetto dei colori sia identico in tutte le applicazioni di Adobe Creative Suite in cui vengono visualizzati.

### Consultate anche

“Informazioni su Adobe Stock Photos” a pagina 51

### Interfaccia di lavoro di Bridge

Di seguito vengono descritti i componenti principali della finestra di Adobe Bridge.

**Menu Cerca in** Visualizza la gerarchia delle cartelle, oltre alle cartelle preferite e recenti. Questo menu consente di individuare rapidamente le cartelle che contengono gli elementi che desiderate visualizzare. Il menu si trova nella parte superiore della finestra di Bridge.

**Pannello Preferiti** Fornisce un accesso rapido alle cartelle e alle immagini e raccolte di Adobe Stock Photos. Se disponete di Adobe Creative Suite 2, potete accedere anche a Version Cue e Bridge Center.

**Pannello Cartelle** Mostra la gerarchia delle cartelle. Usatelo per spostarvi fino alla cartella corretta.


**Pannello Anteprima** Visualizza un'anteprima del file selezionato. L'anteprima è separata dall'immagine in miniatura mostrata nell'area del contenuto e in genere presenta dimensioni maggiori della miniatura. Potete ridurre o ingrandire le dimensioni dell'anteprima.

**Pannello Metadati** Contiene le informazioni dei metadati per il file selezionato. Quando sono selezionati più file, vengono elencati i dati condivisi, quali ad esempio le parole chiave, la data di creazione e l'impostazione di esposizione.

**Pannello Parole chiave** Consente di organizzare le immagini mediante l'associazione di parole chiave.

## Avviare e uscire da Bridge con ritorno a un'applicazione

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aprire Bridge da un'applicazione, scegliete File > Sfoglia dall'applicazione.
- (Windows) Per aprire Bridge direttamente, scegliete Adobe Bridge dal menu Start.
- (Mac OS) Per aprire Bridge direttamente, fate doppio clic sull'icona di Adobe Bridge . Per impostazione predefinita, l'icona si trova nella cartella Applicazioni/Adobe Bridge.
- Per chiudere Bridge, scegliete File > Esci (Windows) o Bridge > Chiudi Bridge (Mac OS).
- Per tornare all'ultima applicazione aperta per attivare Bridge, scegliete File > Torna a [applicazione].



*Se è installato Production Studio e usate File > Sfoglia per avviare Bridge in un'applicazione di Production Studio, potete fare doppio clic su un file per aprirlo o importarlo all'interno di tale applicazione. Ad esempio, se scegliete File > Sfoglia da Adobe Premiere e quindi fate doppio clic su un file di Photoshop, il file viene aggiunto al pannello Progetto di Premiere, anziché essere aperto in Photoshop.*

## Consultate anche

“Per gestire i file con Bridge” a pagina 42

## Per creare e chiudere delle finestre di Bridge

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Nuova finestra per creare una finestra di Bridge ingrandita al massimo.
- Scegliete File > Chiudi finestra. In Windows questo comando comporta anche l'uscita da Bridge.


## Consultate anche

“Interfaccia di lavoro di Bridge” a pagina 36

## Utilizzare Bridge in modalità Ridotta



Per ridurre la finestra di Bridge, passate alla modalità Ridotta. Nella modalità Ridotta i pannelli sono nascosti e l'area del contenuto è semplificata. Un sottoinsieme dei comandi più comuni di Bridge rimane disponibile nel menu a comparsa nella parte superiore destra della finestra.

Per impostazione predefinita, la finestra di Bridge in modalità Ridotta è mobile e può essere spostata su tutte le altre finestre. In modalità Completa la finestra di Bridge può spostarsi dietro le finestre di applicazione. Questa finestra mobile risulta utile perché è sempre visibile e utilizzabile durante le operazioni in applicazioni differenti. Ad esempio, potreste passare alla modalità Ridotta dopo aver selezionato i file da utilizzare per trascinarli nell'applicazione in base alle necessità.

**1** Fate clic sul pulsante Passa a modalità Ridotta .

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete i comandi dal menu disponibile in alto a destra della finestra di Bridge.

- Fate clic sul pulsante Passa alla modalità Ultra-ridotta  per nascondere l'area del contenuto, riducendo ulteriormente le dimensioni della finestra di Bridge. Facendo di nuovo clic sul pulsante potrete tornare alla modalità Ridotta.
- Fate clic sul pulsante Passa a modalità Completa  per tornare alla modalità Completa, visualizzando di nuovo l'area del contenuto e i pannelli e lasciando che la finestra di Bridge si sposti dietro la finestra dell'applicazione corrente.


### Consultate anche

“Interfaccia di lavoro di Bridge” a pagina 36

## Regolazione della finestra di Bridge

Potete regolare la finestra di Bridge spostando e ridimensionando i pannelli. Ad esempio, potete ingrandire il pannello Anteprima per visualizzare miniature di dimensioni maggiori. Tuttavia, non è possibile spostare i pannelli al di fuori della finestra di Bridge.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate un pannello verso l'alto o verso il basso nell'area di un altro pannello.
- Trascinate la barra di divisione orizzontale tra i pannelli per aumentare o ridurre le dimensioni dei pannelli.
- Trascinate la barra di divisione verticale tra i pannelli e l'area del contenuto a destra o a sinistra per ridimensionare i pannelli o l'area del contenuto.
- Fate clic sul pulsante Mostra/nascondi riquadri  in basso a sinistra della finestra di Bridge per visualizzare o nascondere i pannelli.
- Scegliete Visualizza e specificate il nome del pannello che desiderate visualizzare o nascondere.

### Consultate anche

“Interfaccia di lavoro di Bridge” a pagina 36

## Selezionare le aree di lavoro di Bridge

Per area di lavoro di Bridge si intende una determinata configurazione o disposizione dell'interfaccia di lavoro. Potete selezionare un'area di lavoro predefinita o una personalizzata salvata in precedenza.

❖ Scegliete Finestra e specificate il nome dell'area di lavoro desiderata, oppure scegliete Finestra > Area di lavoro e uno dei comandi descritti di seguito:

**Scatola luminosa** Visualizza unicamente l'area del contenuto di Bridge, in modo che possiate concentrarvi sulla visualizzazione dei file.

**Navigatore file** Visualizza l'area del contenuto nella vista Miniature con il pannello Preferiti e il pannello Cartelle.

**Fuoco metadati** Visualizza l'area del contenuto nella vista Miniature con il pannello Metadati in evidenza.

**Fuoco Filmstrip** Visualizza solo l'area del contenuto nella vista Filmstrip.

## Salvare ed eliminare le aree di lavoro di Bridge

Potete salvare il layout corrente di Bridge, ossia la configurazione dell'interfaccia di lavoro del programma, come area di lavoro da riutilizzare in futuro. Salvando varie configurazioni di Bridge, potete usufruire di layout diversi dell'interfaccia di lavoro e passare rapidamente dall'uno all'altro a seconda delle esigenze. Ad esempio, potete utilizzare un'area di lavoro per ordinare nuove fotografie e un'altra area di lavoro per utilizzare i file di Adobe InDesign.

❖ Scegliete Finestra > Area di lavoro e uno dei comandi descritti di seguito:

**Salva area di lavoro** Salva il layout corrente di Bridge come area di lavoro in modo che possiate riutilizzarlo in futuro, anche se spostate un pannello o cambiate la vista nell'area del contenuto. Dopo aver scelto questo comando immettete un nome per l'area di lavoro e fate clic su Salva. Potete inoltre assegnare una scelta rapida da tastiera all'area di lavoro e specificare se salvare la posizione della finestra di Bridge come parte dell'area di lavoro.



**Elimina area di lavoro** Elimina l'area di lavoro salvata. Dopo aver scelto questo comando, scegliete dal menu l'area di lavoro da eliminare e fate clic su Elimina.

**Ripristina area di lavoro predefinita** Ripristina la configurazione predefinita dell'area di lavoro.

## Per impostare le preferenze di Bridge

1 Scegliete Modifica > Preferenze (Windows) o Bridge > Preferenze (Mac OS).

2 Selezionate una delle categorie delle preferenze a sinistra.

**Generale** Consente di controllare le impostazioni di aspetto generali.

**Metadati** Consente di controllare le sezioni e i campi visualizzati nel pannello Metadati.

**Etichette** Consente di assegnare un nome a ogni etichetta di colore e di specificare se è necessario premere Ctrl nella combinazione di scelta rapida da tastiera per l'applicazione delle etichette e delle classificazioni ai file.

**Associazioni tipo file** Consente di specificare l'applicazione da attivare da Bridge per aprire i file del tipo indicato. Per qualsiasi tipo di file potete fare clic sul nome dell'applicazione (o su Nessuna) e fare clic su Sfoglia per individuare l'applicazione da utilizzare. Potete inoltre ripristinare le associazioni tipo file predefinite nonché nascondere i tipi di file ai quali non è associata alcuna applicazione. Queste operazioni riguardano soltanto i file aperti con Bridge, mentre vengono ignorate le impostazioni di Esplora risorse (Windows) e Finder (Mac OS).

**Adobe Stock Photos** Specifica le impostazioni di Adobe Stock Photos.

**Avanzate** Specifica le impostazioni avanzate, che comprendono le opzioni della cache e della lingua.

3 Fate clic su OK.

## Consultate anche

“Preferenze della categoria Generale di Bridge” a pagina 39

“Preferenze della categoria Avanzate di Bridge” a pagina 39

“Impostare le preferenze di Adobe Stock Photos” a pagina 58

## Preferenze della categoria Generale di Bridge

Impostate le preferenze della categoria Generale appropriate tra quelle descritte di seguito e fate clic su OK:

**Sfondo** Specifica quanto deve essere scura l'area del contenuto in cui vengono mostrate le miniature.

**Mostra descrizioni comandi** Specifica se visualizzare le informazioni dell'Aiuto di Bridge quando posizionate il puntatore su un elemento. Questa preferenza non ha effetto sulle impostazioni delle descrizioni comandi di Version Cue, che visualizzano i metadati per gli elementi.

**Altre righe di metadati delle miniature** Specifica se mostrare informazioni di metadati supplementari con le miniature nell'area del contenuto. Se selezionate questa opzione, potete scegliere il tipo di metadati da mostrare dal menu associato. Potete visualizzare fino a tre righe di informazioni supplementari.

**Elementi preferiti** Specifica gli elementi da mostrare nel pannello Preferiti. Se siete sprovvisti di determinati elementi, le opzioni corrispondenti risultano disattivate.

**Mostra script in Explorer/Finder** Apre la cartella che contiene gli script (i comandi disponibili nel menu Strumenti).

**Ripristina tutte le finestre di avviso** Ripristina le impostazioni predefinite degli avvisi di Bridge.

## Preferenze della categoria Avanzate di Bridge

Impostate le preferenze della categoria Avanzate appropriate tra quelle descritte di seguito e fate clic su OK:

**Non elaborare file più grandi di** Specifica la dimensione massima dei file dei documenti per i quali Bridge crea automaticamente le miniature. La visualizzazione di file di grandi dimensioni può provocare il deterioramento delle prestazioni.

**Numero di cartelle visitate di recente da visualizzare nella finestra a comparsa Cerca in** Imposta il numero delle cartelle visualizzate più di recente mostrate nel menu Cerca in.

**Lingua** Imposta la lingua utilizzata nell'interfaccia di Bridge.

**Fate doppio clic su Modifiche impostazioni camera Raw in Bridge** Apre i file di Camera Raw nella finestra di dialogo Adobe Camera Raw in Bridge.

**Utilizza un file della cache centralizzata** Colloca in una cartella centralizzata i due file della cache creati per ogni cartella visualizzata. Una cache centralizzata è generalmente più facile da utilizzare di una cache distribuita. Quando la cache è centralizzata, ad esempio, non dovete effettuare lunghe ricerche in più percorsi per rimuoverla. Per specificare un nome o un percorso diverso per la cartella della cache centralizzata, fate clic su Scegli.

**Utilizza file della cache distribuita se possibile** Se possibile, colloca nella cartella visualizzata i due file della cache creati per ogni cartella visualizzata. Ad esempio, non è possibile collocare i file della cache nella cartella visualizzata se tale cartella si trova in un CD masterizzato. In questo caso Bridge colloca i file della cache nella cartella centralizzata. Se tuttavia state masterizzando un CD, l'uso di una cache distribuita evita di dover esportare la cache sul CD, in quanto essa si trova già nella cartella masterizzata sul CD.

***Nota:** I file della cache sono file nascosti. Per visualizzarli in Bridge, scegliete Visualizza > Mostra file nascosti.*

## Utilizzare la cache in Bridge

Nella cache vengono memorizzate le informazioni relative alle miniature, ai metadati e ai file, in modo da abbreviare i tempi di caricamento quando tornate a una cartella visualizzata in precedenza. Tuttavia, la memorizzazione di elementi nella cache prevede l'utilizzo di parte dello spazio disponibile sul disco.

***Nota:** Lo svuotamento della cache comporta l'eliminazione della cache dei metadati e della cache delle miniature. Se non è possibile scrivere i metadati in un file, le informazioni di etichettatura e classificazione andranno perse.*

❖ Scegliete nel sottomenu Strumenti > Cache i comandi appropriati tra quelli descritti di seguito:

**Crea cache per sottocartelle** Crea una cache per la cartella selezionata in un processo in secondo piano e per tutte le cartelle in essa contenute (tranne gli alias/i collegamenti ad altre cartelle). In tal modo, è possibile abbreviare i tempi di attesa della visualizzazione della cache durante la ricerca nelle sottocartelle.

**Svuota cache per questa cartella** Svuota la cache per la cartella selezionata. Questo comando è utile se ritenete che la cache di una cartella sia ormai obsoleta e debba essere rigenerata.

**Svuota cache centrale** Cancella l'intera cache centralizzata e tutte le cache distribuite nella cartella attualmente visualizzata, liberando spazio sul disco rigido. Questo comando non cancella le cache locali.


**Esporta cache** Esporta la cache e consente di masterizzare un CD con la cache già generata. Poiché la cache delle cartelle viene scritta nella cartella, la cache delle miniature e quella dei metadati risultano disponibili dopo che avrete masterizzato il CD. Questa opzione è attiva solo se avete scelto Utilizza un file della cache centralizzata nella finestra di dialogo Preferenze.


## File e cartelle in Bridge

### Visualizzazione delle miniature dei file e delle cartelle in Bridge


Nell'area del contenuto di Bridge vengono visualizzate le miniature dei file e delle cartelle della cartella selezionata e le relative informazioni. Potete specificare in che modo visualizzare file e cartelle nell'area del contenuto.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il cursore Miniatura  nella parte inferiore della finestra di Bridge per regolare le dimensioni delle miniature.
- Scegliete Visualizza > Come miniature per visualizzare gli elementi in una griglia.
- Scegliete Visualizza > Come Filmstrip per visualizzare le miniature in un elenco scorrevole insieme alla miniatura ingrandita dell'elemento correntemente selezionato. Fate clic sul pulsante Indietro o Avanti sotto la miniatura

ingrandita per passare alla miniatura precedente o seguente. Fate clic sul pulsante Cambia orientamento filmstrip  per passare dalla presentazione orizzontale alla presentazione verticale. Con la vista Filmstrip attiva potete spostarvi tra le pagine dell'anteprima di un documento PDF.

- Scegliete Visualizza > Come dettagli per visualizzare un elenco scorrevole di miniature insieme alle informazioni del file selezionato.
- Scegliete Visualizza > Come versioni e alternative per visualizzare un elenco scorrevole di miniature comprendente le miniature di eventuali alternative e versioni di Version Cue per ciascun elemento (solo Adobe Creative Suite 2). Viene visualizzato solo il file corrente, a meno che non abbiate creato un gruppo di alternative contenente il file o versioni precedenti del file. Fate clic su Vista Alternativa o su Vista Versioni nella parte superiore destra dell'area del contenuto per visualizzare le miniature delle alternative o delle versioni. In Vista Alternative potrete inoltre creare gruppi di alternative contenenti i file non presenti nella cartella corrente.
- Scegliete Visualizza > Mostra solo miniatura per visualizzare le miniature senza testo informativo. Posizionando il puntatore sulla miniatura potrete comunque visualizzare le descrizioni comandi con le informazioni di Version Cue.
- Scegliete Visualizza > Presentazione per visualizzare le miniature sotto forma di presentazione che occupa l'intera schermata. Questo metodo risulta particolarmente utile, se desiderate visualizzare e utilizzare versioni di grandi dimensioni di tutti i file grafici contenuti in una cartella. La scelta del comando comporta la visualizzazione delle istruzioni sull'utilizzo della presentazione.

 *A seconda della vista attiva, posizionando il puntatore su una miniatura nell'area del contenuto potrete visualizzare altre informazioni sul file. Per i file dei progetti di Version Cue (solo Adobe Creative Suite 2), potete inoltre scegliere File > Versioni o File > Alternative. La scelta del comando comporta la visualizzazione di una finestra di dialogo che vi consente di utilizzare le versioni o le alternative dei file senza dover selezionare la vista corrispondente nell'area del contenuto di Bridge.*

## Per specificare la visualizzazione di file e cartelle in Bridge

Potete specificare il tipo di file e cartelle che desiderate visualizzare come miniature nell'area del contenuto, nonché l'ordine di visualizzazione preferito.

❖ Scegliete dal menu Visualizza i comandi appropriati tra quelli descritti di seguito:

- Ordina, seguito dall'ordine in cui desiderate ordinare i file. Scegliete Ordine ascendente per impostare l'ordine ascendente, piuttosto che l'ordine discendente. Scegliete Manualmente per ordinare gli elementi in base all'ultimo ordinamento ottenuto dopo il trascinamento dei file.
- Mostra file nascosti per visualizzare i file nascosti, quali ad esempio i file della cache e i file di Version Cue rimossi (non eliminati definitivamente) in precedenza dai progetti di Version Cue.
- Mostra cartelle, per visualizzare le cartelle insieme ai singoli file.
- Mostra tutti i file, per visualizzare tutti i file indipendentemente dal tipo, compresi i file non Adobe che Bridge normalmente non visualizza.
- Mostra solo file grafici, per visualizzare solo i file nei formati grafici quali EPS, JPEG, BMP, PS, TIFF e GIF.
- Mostra solo file Camera Raw, per visualizzare solo i file di Camera Raw.
- Mostra solo file vettoriali, per visualizzare solo i file creati con programmi di disegno quale Adobe Illustrator® e i file EPS e PS.
- Aggiorna (oppure il comando Aggiorna del menu del pannello Cartelle) per aggiornare l'area del contenuto. Questo comando è utile, ad esempio, quando eseguite determinate azioni di Version Cue che non comportano l'aggiornamento automatico della vista nell'area del contenuto. La vista viene aggiornata anche quando si chiude e si avvia di nuovo Bridge.

In alternativa potete anche fate clic su Non filtrato nella parte superiore destra della finestra di Bridge e scegliere i file che desiderate visualizzare in base alle relative classificazioni o etichette. Il menu Non filtrato è indipendente rispetto ai comandi Visualizza > Ordina.

## Spostamento nelle cartelle e individuazione dei file con Bridge

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il pannello Cartelle e fate clic per selezionare la cartella desiderata. Fare clic sul segno più (Windows) o sul triangolo (Mac OS) accanto alla cartella, oppure fate doppio clic sulla cartella per visualizzarne le sottocartelle.
- Selezionate il pannello Preferiti e fate clic per selezionare la cartella desiderata.
- Scegliete una cartella dal menu Cerca in. Per spostarvi all'interno della cartella corrente elencata nel menu potete fare clic sui pulsanti Indietro, Avanti e Su.

## Consultate anche

“Per specificare la visualizzazione di file e cartelle in Bridge” a pagina 41

## Selezionare dei file in Bridge

Per poter utilizzare un file dovete selezionarlo. Potete selezionare più di un file alla volta.

❖ Nella cartella corrente, effettuate una delle operazioni riportate di seguito:

- Fate clic sulla miniatura di un file.
- Per selezionare file contigui, tenete premuto Maiusc e fate clic sui file.
- Per selezionare file non contigui, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sui file.
- Per selezionare tutti i file con etichetta o senza etichetta, scegliete Modifica > Seleziona elementi con etichetta o Modifica > Seleziona elementi senza etichetta.
- Per selezionare tutti i file che non fanno parte della selezione corrente, scegliete Modifica > Inverti selezione.

## Aprire file in Bridge

Bridge consente di aprire anche i file non creati con le applicazioni Adobe.

**1** Selezionate il file nella cartella corrente.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Apri.
- Premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Fate doppio clic sul file nell'area del contenuto o nel pannello Anteprima.
- Scegliete File > Apri con, quindi selezionate il nome dell'applicazione con cui desiderate aprire il file.
- Trascinate il file nell'area di lavoro di un'applicazione, ad esempio un documento aperto di Illustrator.
- Trascinate il file sull'icona di un'applicazione.
- Scegliete File > Scegliete File > Apri con Camera Raw per modificare le impostazioni di Adobe Camera Raw per il file.
- Scegliete File > Apri in Adobe Encore DVD come e specificate il tipo di file (Risorsa, Menu, Timeline o Presentazione) che desiderate usare (solo Windows).




*Se scegliete File > Sfoglia per avviare Bridge in un'applicazione di Production Studio, potete fare doppio clic su un file per aprirlo o importarlo all'interno di tale applicazione.*

## Per gestire i file con Bridge

Adobe Bridge rende le operazioni di manipolazione dei file, quali ad esempio il trascinamento, lo spostamento tra cartelle diverse, la copia e la duplicazione, particolarmente semplici.

**Nota:** Se disponete di Adobe Creative Suite 2, potete inoltre usare Adobe Version Cue da Bridge Center per gestire i file che create. Potete creare e gestire le revisioni dei file contenuti nei progetti Version Cue. Si tratta inoltre di un ambiente conveniente per la gestione condivisa dei file nei gruppi di lavoro. Oltre ai file di Adobe Creative Suite, potete gestire anche altri file di Adobe o file non Adobe.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

**Per eliminare i file** Selezionate i file e fate clic sul pulsante Elimina  o premete Canc.

**Per copiare i file e le cartelle** Selezionate i file o le cartelle e scegliete Modifica > Copia, oppure tenete premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate i file o le cartelle in una cartella diversa.

**Per spostare i file in un'altra cartella** Selezionate i file e trascinateli nell'altra cartella. Durante la ricerca in Adobe Stock Photos non potete trascinare le immagini in altre aree in quanto alcune di esse potrebbero essere miniature delle immagini complementari. Per trascinare un'immagine complementare, dovrete prima di tutto scaricarla e quindi trascinarla dalla cartella delle immagini complementari scaricate.



*Per allegare rapidamente un'immagine a un messaggio e-mail, trascinate l'immagine da Bridge nel messaggio e-mail.*

**Per visualizzare la posizione di un file nel sistema operativo** Selezionate il file e scegliete File > Mostra in Esplora risorse (Windows) o File > Mostra in Finder (Mac OS).

**Per individuare la posizione di un file in una raccolta** Selezionate il file e scegliete File > Mostra in Bridge. Una raccolta è una ricerca precedentemente salvata. Per impostazione predefinita, il file selezionato in una raccolta viene elencato come se fosse stato individuato nella cartella "Risultati file". La selezione del comando Mostra in Bridge vi sposterà alla cartella in cui si trova il file.

**Per inserire i file in un'applicazione** Selezionate i file e scegliete File > Inserisci specificando il nome dell'applicazione. Potete utilizzare questo comando, ad esempio, per inserire un'immagine JPEG in Illustrator. Potete inoltre trascinare i file da Bridge in un'applicazione. A seconda del file, potrebbe essere necessario aprire preventivamente il documento di destinazione.

**Per trascinare i file fuori da Bridge** Selezionate i file, quindi trascinateli sul desktop o in un'altra cartella. Con questa operazione il file viene spostato sul desktop o in una cartella.

**Per trascinare i file in Bridge** Selezionate uno o più file sul desktop, in una cartella o in un'altra applicazione che supporti la tecnica di trascinamento, quindi trascinateli nell'area del contenuto di Bridge. I file verranno spostati dalla cartella corrente alla cartella visualizzata in Bridge. Se il file che state trascinando si trova in un volume montato diverso da Bridge, il file verrà copiato in Bridge.



*Per visualizzare il contenuto di una cartella in Bridge, trascinate un file o una cartella sul pannello Anteprima.*

## Per gestire le cartelle con Bridge

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

**Per creare nuove cartelle** Scegliete File > Nuova cartella. quindi immettete un nome quando la cartella viene visualizzata nell'area del contenuto.

**Per eliminare le cartelle esistenti** Selezionate la cartella e premete Canc.

**Per aggiungere le cartelle ai Preferiti** Scegliete una cartella dal menu Cerca in o dal pannello Cartelle oppure selezionatela nell'area del contenuto, quindi scegliete File> Aggiungi ai Preferiti. In alternativa, potete trascinare la cartella dall'area del contenuto al pannello Preferiti.

**Per rimuovere le cartelle dai Preferiti** Selezionate la cartella da rimuovere nel pannello Preferiti, quindi scegliete File> Rimuovi dai Preferiti.

**Per riorganizzare le cartelle nel pannello Preferiti** Trascinate la cartella nella posizione desiderata nel pannello.

## Ruotare immagini con Bridge

In Bridge potete ruotare la vista delle immagini dei file JPEG, PSD, TIFF e Camera Raw. La rotazione di un'immagine in Bridge potrebbe comportare la rotazione dell'immagine anche nell'applicazione in cui è stata creata. La rotazione non ha effetto sui dati contenuti nel file di immagine.

- 1 Selezionate una o più immagini nell'area del contenuto.
- 2 Scegliete Modifica > Ruota di 90° in senso orario, Ruota di 90° in senso antiorario o Ruota di 180°.

## Per etichettare dei file con Bridge

L'etichettatura con un determinato colore è un metodo flessibile per contrassegnare una grande quantità di file. Usando il menu Visualizza > Ordina o il pulsante Non filtrato, potete scegliere di visualizzare i file in base all'etichetta di colore.

Supponete, ad esempio, di avere appena importato numerose immagini e di visualizzarle in Bridge. Mentre le esaminate una per una, potete etichettare le nuove immagini che desiderate conservare. Dopo questa operazione preliminare, potete fare clic sul pulsante Non filtrato per visualizzare e usare i file etichettati con un determinato colore.

La finestra di dialogo Preferenze consente di assegnare nomi alle etichette. Il nome specificato verrà aggiunto ai metadati del file quando applicherete l'etichetta.

**Nota:** Durante la visualizzazione delle cartelle, Bridge mostra sia i file con etichetta che i file senza etichetta finché non scegliete un'altra opzione. Inoltre, lo svuotamento della cache comporta l'eliminazione delle etichette dai file che non supportano la scrittura XMP (è il caso dei file BMP, DCS, Pict, PS6 PDF e PSB), dai file protetti o dai file di sola lettura (ad esempio i file contenuti nei CD).

- 1 Selezionate uno o più file.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per etichettare i file, scegliete un colore dal menu Etichetta.
  - Per rimuovere le etichette dai file, scegliete Etichetta > Senza etichetta.

## Consultate anche

“Per specificare la visualizzazione di file e cartelle in Bridge” a pagina 41

## Per classificare dei file con Bridge

Nella classificazione dei file potete assegnare una valutazione compresa tra zero e cinque stelle. Usando il menu Visualizza > Ordina o il pulsante Non filtrato, potete scegliere di visualizzare i file in base alla classificazione.

Supponete, ad esempio, di avere appena importato numerose immagini e di visualizzarle in Bridge. Mentre le esaminate una per una, potete classificare le nuove immagini dalla migliore alla peggiore. Dopo questa operazione preliminare, potrete visualizzare e utilizzare, ad esempio, solo i file classificati con quattro o cinque stelle.

- 1 Selezionate uno o più file.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella vista Miniature, fate clic sul punto che rappresenta il numero di stelle che desiderate attribuire al file. I punti non vengono visualizzati nelle viste delle miniature molto piccole. Se necessario, modificate la scala della vista della miniatura fino a visualizzare i punti.
  - Scegliete una voce di classificazione dal menu Etichetta.
  - Per aggiungere o rimuovere una stella, scegliete Etichetta > Aumenta classificazione o Etichetta > Riduci classificazione.
  - Per rimuovere tutte le stelle, scegliete Etichetta > Nessuna classificazione.

## Consultate anche

“Per specificare la visualizzazione di file e cartelle in Bridge” a pagina 41

## Per eseguire la ricerca di file e cartelle con Bridge

Bridge vi consente di eseguire ricerche di cui è possibile limitare l'ambito specificando più criteri. È possibile eseguire anche il salvataggio dei criteri di ricerca come *raccolta*, in modo da potere eseguire di nuovo la stessa ricerca in un secondo momento.

- 1 Scegliete Modifica> Trova.
- 2 Nella finestra di dialogo Trova, scegliete la cartella di origine dal menu Cerca in. Per impostazione predefinita, nel menu viene visualizzata la cartella attiva. Fate clic sul pulsante Sfoglia per spostarvi a un'altra cartella.
- 3 (Facoltativo) Selezionate Includi tutte le sottocartelle per estendere la ricerca a tutte le sottocartelle della cartella di origine.
- 4 (Facoltativo) Selezionate Cerca nelle versioni precedenti dei file di Version Cue per includere nella ricerca le versioni precedenti e correnti dei file di Adobe Version Cue (solo Adobe Creative Suite 2).
- 5 (Facoltativo) Selezionate Mostra risultati della ricerca in una nuova finestra del browser per visualizzare i risultati della ricerca in una nuova finestra di Bridge. Se lasciate questa opzione non selezionata, i risultati della ricerca verranno visualizzati nell'area del contenuto della finestra corrente.
- 6 Scegliete un criterio per la ricerca selezionando un'opzione dal menu Criteri all'estrema sinistra.
- 7 Selezionate un elemento di limitazione dal menu Criteri centrale.
- 8 Se necessario, immettete il testo della ricerca nella casella di testo a destra. Potete immettere termini di ricerca di base quali AND, OR e \* (carattere jolly).
- 9 Per aggiungere altri criteri di ricerca, fate clic sul segno più. Per rimuovere i criteri di ricerca definiti, fate clic sul segno meno.
- 10 Fate clic su Trova. Bridge visualizza i file corrispondenti ai criteri di ricerca forniti, tra i quali potete spostarvi.
- 11 (Facoltativo) Per salvare i criteri di ricerca al fine di eseguire in futuro la stessa ricerca, fate clic su Salva come raccolta. Immettete un nome per la raccolta. Selezionate Avvia ricerca dalla cartella corrente per eseguire la ricerca dalla stessa cartella in futuro. Fate clic su Salva. I criteri di ricerca vengono salvati nella cartella Raccolte elencata nel pannello Preferiti.

### Consultate anche

“Per ricercare con i criteri salvati come raccolte” a pagina 45

## Per ricercare con i criteri salvati come raccolte

Se avete salvato i criteri di ricerca definiti mediante l'opzione Salva come raccolta nella finestra di dialogo Trova, potete eseguire di nuovo la stessa ricerca utilizzando la raccolta.

- 1 Selezionate Raccolte nel pannello Preferiti o nel menu Cerca in.
  - 2 Fate doppio clic sulla raccolta desiderata.
- Verrà visualizzata una nuova finestra di Bridge con i risultati della ricerca.

### Consultate anche

“Per eseguire la ricerca di file e cartelle con Bridge” a pagina 45

## Eseguire procedure automatiche con Bridge

### Per eseguire le operazioni automatizzate con Bridge

Il menu Strumenti è dotato di sottomenu contenenti numerosi comandi disponibili nelle diverse applicazioni Adobe. Se disponete di Adobe Photoshop, ad esempio, potete usare i comandi del sottomenu Strumenti > Photoshop per creare pacchetti di immagini e immagini panoramiche di Photomerge con le foto selezionate in Bridge. L'esecuzione di queste operazioni da Bridge vi consente di risparmiare tempo in quanto non dovrete aprire uno per uno i file interessati.

**Nota:** Al menu Strumenti possono essere aggiunti elementi di terze parti per creare funzionalità supplementari in Bridge. Per informazioni sulla creazione di script personalizzati, consultate la *Bridge JavaScript Scripting Reference*.

- 1 Selezionate i file o le cartelle da utilizzare. Se selezionate una cartella, il comando verrà applicato, quando possibile, a tutti i file della cartella.
- 2 Scegliete Strumenti > [applicazione] e specificate il comando desiderato. (Se per l'applicazione non è disponibile alcuna operazione automatizzata, nel menu non verranno visualizzati nomi di applicazione).

Per informazioni su un comando particolare, consultate la documentazione dell'applicazione corrispondente.

### Per assegnare un nuovo nome ai file in batch con Bridge

Potete rinominare i file e le cartelle di un gruppo, detto anche batch. Quando rinominate file in gruppo, potete scegliere le stesse impostazioni per tutti i file selezionati.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate i file da rinominare.
  - Selezionate una cartella nel pannello Cartelle. La nuova impostazione verrà applicata a tutti i file contenuti nella cartella.
- 2 Scegliete Strumenti > Rinomina in Batch.
- 3 Impostate le opzioni descritte di seguito e fate clic su Rinomina.
  - Per Cartella di destinazione, specificate se desiderate inserire i file rinominati nella stessa cartella o in una cartella diversa, spostarli in un'altra cartella oppure inserirne una copia in un'altra cartella. Se selezionate Sposta in un'altra cartella o Copia in un'altra cartella, fate clic su Sfoglia per selezionare la cartella di destinazione.
  - Per Nuovi nomi file, scegliete gli elementi dai menu oppure immettete il testo nelle caselle di testo. Gli elementi specificati e il testo verranno combinati per creare il nuovo nome file. Per aggiungere o eliminare gli elementi potete fare clic rispettivamente sul pulsante + (più) e sul pulsante - (meno). L'anteprima del nuovo nome file viene visualizzata nella parte inferiore della finestra di dialogo.

**Nota:** Se scegliete Numero sequenza, immettete un numero. Il numero verrà incrementato automaticamente per ogni file denominato.

- Se intendete conservare il nome file originale nei metadati, selezionate Mantieni il nome file corrente nei metadati XMP.
- Per Compatibilità, selezionate i sistemi operativi con i quali desiderate che i file rinominati siano compatibili. Il sistema operativo corrente viene selezionato per impostazione predefinita e non può essere deselezionato.

## Metadati in Bridge

### Informazioni sui metadati

Per *metadati* si intendono le informazioni relative a un file, tra le quali l'autore, la risoluzione, lo spazio colore, il copyright e le parole chiave che vi sono applicate. I metadati consentono di semplificare il vostro flusso di lavoro e di organizzare i file. Queste informazioni vengono memorizzate in modo standardizzato mediante lo standard XMP (Extensible Metadata Platform) su cui si basano Adobe Bridge e le applicazioni Adobe Creative Suite. La piattaforma XMP si basa sul linguaggio




XML e nella maggior parte dei casi le informazioni vengono memorizzate nel file per evitare che vadano perdute. Se non è possibile memorizzare le informazioni nel file, i metadati XMP vengono memorizzati in un file distinto definito *file collaterale*.

Molte delle potenti funzioni di Bridge che consentono di organizzare, cercare e tenere traccia dei file e delle versioni dipendono proprio dai metadati XMP presenti nei file. In Bridge sono disponibili due metodi per l'utilizzo dei metadati: tramite il pannello Metadati di Bridge e tramite la finestra di dialogo Info file. Questi metodi forniscono viste diverse dei metadati XMP memorizzati nel file. In alcuni casi, per la stessa proprietà possono sussistere più viste diverse. Ad esempio, una proprietà può presentare l'etichetta Autore in una vista e l'etichetta Creatore in un'altra vista, ma entrambe le etichette si riferiscono alla stessa proprietà. Anche se personalizzate per flussi di lavoro specifici, queste viste rimangono standardizzate nella piattaforma XMP. I valori fondamentali memorizzati sono visualizzati nella vista Avanzate della finestra di dialogo Info file.

I metadati memorizzati in altri formati, ad esempio EXIF, IPTC (IIM), GPS e TIFF, vengono sincronizzati e descritti con lo standard XMP in modo da poter essere visualizzati e gestiti più facilmente. La piattaforma XMP viene utilizzata anche da altre applicazioni e funzioni, ad esempio Adobe Version Cue, per comunicare e memorizzare informazioni quali i commenti sulle versioni. Quando salvate un file in Version Cue, ad esempio, potreste aggiungere un commento nel quale indicate di aver ruotato il file durante la sessione di lavoro. Potreste quindi utilizzare Bridge per spostarvi al progetto Version Cue interessato ed eseguire la ricerca del termine "ruotato" per individuare il file salvato.

Nella maggior parte dei casi, i metadati rimangono associati al file anche se il formato del file cambia, ad esempio, da PSD a JPG. I metadati vengono conservati anche quando i file vengono inseriti in un layout di Adobe InDesign.

 Potete utilizzare il Software Development Kit XMP per personalizzare la creazione, l'elaborazione e l'interscambio dei metadati. Ad esempio, potreste utilizzarlo per aggiungere nuovi campi alla finestra di dialogo Info file. Ulteriori informazioni sullo standard XMP e il Software Development Kit XMP sono disponibili in Adobe Solutions Network nel sito Web di Adobe.

## Informazioni sul pannello Metadati in Bridge

Il pannello Metadati vi consente di visualizzare e modificare i metadati per i file selezionati, di utilizzare i metadati nelle ricerche di file e di utilizzare i modelli per aggiungere e sostituire i metadati. I metadati conservano le informazioni sul contenuto, lo stato del copyright, l'origine e la cronologia dei documenti. Version Cue utilizza i metadati per le funzioni di gestione dei file.

I tipi di metadati visualizzati nel pannello Metadati possono essere specificati.

**Nota:** Se avete applicato dei metadati a un file PDF di Adobe Acrobat®, alcune parole chiave potrebbero non essere visualizzate, pur rimanendo comunque associate al file PDF.

A seconda del file selezionato, nel pannello Metadati di Bridge vengono visualizzati i tipi di metadati descritti di seguito:

**Proprietà file** Descrive le caratteristiche del file, tra le quali la dimensione, la data di creazione e la data di modifica.

**Core IPTC** Visualizza i metadati modificabili. Potete aggiungere ai file didascalie e informazioni di copyright. Core IPTC è una nuova specifica, approvata da IPTC (International Press Telecommunications Council) nel mese di ottobre 2004, che differisce dalla meno recente specifica IPTC (IIM, versione precedente) per l'aggiunta di nuove opzioni, la modifica dei nomi di alcune proprietà e l'eliminazione di alcune proprietà. Potete visualizzare i metadati della specifica IPTC (IIM, versione precedente) selezionandoli dalle opzioni Metadati nella finestra di dialogo Preferenze.

**IPTC (IIM, versione precedente)** Visualizza i metadati modificabili. Come con Cuore IPTC, potete aggiungere ai file didascalie e informazioni di copyright. Questo set di metadati è nascosto per impostazione predefinita, in quanto sostituito dall'insieme Cuore IPTC. Potete tuttavia sceglierlo selezionandolo dalle opzioni Metadati nella finestra di dialogo Preferenze.

**Font** Elenca i font utilizzati nei file di Adobe InDesign.

**Campioni** Elenca i campioni utilizzati nei file di Adobe InDesign.

**Dati fotocamera (Exif)** Visualizza le informazioni assegnate dalle fotocamere digitali. Le informazioni EXIF comprendono le impostazioni della fotocamera utilizzate per lo scatto.

**GPS** Visualizza le informazioni di navigazione fornite dal sistema di posizionamento globale (GPS) disponibile su alcune fotocamere digitali. Le foto senza informazioni GPS sono prive dei metadati GPS.

**Camera Raw** Visualizza le impostazioni applicate dal plug-in Camera Raw.

**Storia modifiche** Gestisce un registro delle modifiche apportate alle immagini con Photoshop.

**Adobe Stock Photos** Elenca le informazioni sulle immagini ottenute da Adobe Stock Photos.

**Version Cue** Elenca tutte le informazioni sulla versione di Version Cue relative al file.

*Nota:* A seconda dell'applicazione utilizzata, per alcune proprietà potrebbero essere visualizzati anche pannelli personalizzati.

## Per visualizzare i metadati con Bridge

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate uno o più file e visualizzate le informazioni nel pannello Metadati. Se selezionate più file, verranno visualizzati solo i metadati comuni a tutti i file. Utilizzate le barre di scorrimento per visualizzare le categorie nascoste e fate clic sul triangolo per visualizzare tutti gli elementi di una categoria specifica.



*Se necessario, potete modificare la dimensione del font utilizzato nel pannello scegliendo Aumenta dimensione font o Riduci dimensione font dal menu del pannello.*

- Selezionate uno o più file e scegliete File > Info file. Selezionate una qualsiasi delle categorie elencate a sinistra.
- Scegliete Visualizza > Come dettagli o Visualizza > Come versioni e alternative per visualizzare i metadati accanto alle miniature nell'area del contenuto. Questi comandi si rivelano particolarmente utili per la visualizzazione dei file di Version Cue.
- Posizionate il puntatore su una miniatura nell'area del contenuto. I metadati verranno visualizzati in una descrizione comando, solo se nelle preferenze Generale è stata scelta l'opzione Mostra descrizioni comandi.

## Per modificare i metadati con Bridge

- 1 Fate clic sull'icona che rappresenta una matita sul lato destro del campo dei metadati che desiderate modificare.
- 2 Digitate il testo necessario alla modifica o all'aggiunta dei metadati nella casella di testo.
- 3 Premete Tab per spostarvi da un campo dei metadati all'altro.
- 4 Al termine della modifica dei metadati, fate clic sul pulsante Applica ✓ nella parte inferiore del pannello Metadati. Per annullare le modifiche apportate, fate clic sul pulsante Annulla ⓧ nella parte inferiore del pannello.

## Per specificare i metadati visualizzati nel pannello Metadati

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Preferenze dal menu del pannello Metadati.
  - Scegliete Modifica > Preferenze (Windows) o Bridge > Preferenze (Mac OS), quindi fate clic su Metadati nell'elenco a sinistra della finestra di dialogo.
- 2 Selezionate i campi dei metadati che intendete visualizzare nel pannello Metadati.
- 3 Selezionate l'opzione Nascondi campi vuoti se desiderate che i campi privi di informazioni non siano visibili.
- 4 Fate clic su OK.

## Per aggiungere i metadati mediante la finestra di dialogo Info file

Nella finestra di dialogo Info file vengono visualizzati i dati relativi alla fotocamera, altre proprietà del file, la storia delle modifiche, informazioni relative al copyright e all'autore (se disponibili) e pannelli di metadati personalizzati (se installati nell'applicazione). Per aggiungere i metadati direttamente dalla finestra di dialogo Info file. Se selezionate più file, nella finestra di dialogo viene indicato dove esistono valori diversi per un campo di testo. Le informazioni aggiunte a un campo vengono applicate a tutti i file selezionati.

**Nota:** I metadati sono visibili anche nel pannello Metadati, in determinate viste dell'area del contenuto e quando si posiziona il puntatore su una miniatura nell'area del contenuto.

**1** Selezionate uno o più file.

**2** Scegliete File > Info file.

**3** Selezionate dall'elenco a sinistra della finestra di dialogo le opzioni appropriate tra quelle descritte di seguito:

**Descrizione** Consente di immettere informazioni sul file, quali il titolo del documento, l'autore, la descrizione e le parole chiave che possono essere utilizzate per la ricerca del documento. Potete inoltre scegliere del testo dal menu a destra dei campi di testo. Per specificare le informazioni del copyright, selezionate Protetto da copyright dal menu a comparsa Stato copyright. Immettete quindi la stringa dell'avviso di copyright e l'URL della persona o della società di proprietà del copyright.

**Dati audio 1** Consente di immettere informazioni relative ai file audio, compresi il titolo, il nome dell'artista e l'album.

**Dati audio 2** Elenca le informazioni relative al file audio, comprese le impostazioni di bitrate, durata e ciclo continuo.

**Categorie** Consente di immettere informazioni basate sulle categorie dell'Associated Press. Potete inoltre scegliere del testo dal menu a destra dei campi di testo. L'opzione Categorie è disponibile solo se è installato Adobe Photoshop.

**Storia** Visualizza le informazioni del registro cronologico di Adobe Photoshop per le immagini salvate con Photoshop. L'opzione Storia è disponibile solo se è installato Adobe Photoshop.

**Dati fotocamera 1** Visualizza le informazioni di sola lettura sulla fotocamera e le impostazioni utilizzate per scattare una foto, ad esempio, marca, modello, velocità otturatore e numero di apertura. L'opzione Dati fotocamera 1 è disponibile solo se è installato Adobe Photoshop o Production Studio.

**Dati fotocamera 2** Elenca informazioni di sola lettura sulla foto, comprese le dimensioni dei pixel e la risoluzione. L'opzione Dati fotocamera 2 è disponibile solo se è installato Adobe Photoshop o Production Studio.

**Adobe Stock Photos** Elenca informazioni di sola lettura sulle immagini ottenute da Adobe Stock Photos.

**Dati video 1** Elenca le informazioni relative al file video, comprese la larghezza e l'altezza dei fotogrammi video; consente inoltre di immettere informazioni relative al file video, compresi i nomi del nastro e della scena.

**Dati video 2** Elenca le informazioni relative al video, compresi il nome del nastro alternativo e i valori del codice di tempo.

**Origine** Consente di immettere dati utili per le stazioni di news, tra i quali data e posizione di creazione del file, informazioni di trasmissione, istruzioni speciali per la manipolazione del file e informazioni sui titoli. Potete inoltre scegliere del testo dal menu a destra dei campi di testo.

**Avanzate** Visualizza campi e strutture per la memorizzazione dei metadati mediante spazi di nomi e proprietà, quali ad esempio i formati di file e le proprietà XMP, EXIF e PDF. Con le informazioni elencate potete effettuare le operazioni riportate di seguito:

- Fate clic su Salva per esportare i metadati in un file di testo (con estensione .xmp).
- Fate clic su Sostituisci per sostituire i metadati dei file esistenti con i metadati salvati in un file XMP. I valori delle proprietà esistenti verranno sostituiti dai nuovi valori.
- Fate clic su Aggiungi per aggiungere i metadati dei file esistenti ai metadati salvati in un file XMP. I valori delle proprietà esistenti non verranno sostituiti e i nuovi valori verranno aggiunti alla fine o opportunamente inseriti.
- Fate clic su Elimina per rimuovere la proprietà Avanzata selezionata. Potete utilizzare Maiusc e fare clic per selezionare più proprietà.

**Nota:** Tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Mac OS) potete cambiare questi comandi in Sostituisci tutto, Aggiungi tutto ed Elimina tutto. I nuovi comandi avranno effetto su tutte le informazioni del file: sulle informazioni EXIF che non possono essere modificate dall'utente, quali il numero di apertura e l'ID del file Photoshop, e sulle informazioni che possono essere modificate dall'utente, quali il titolo e le parole chiave del documento. Quando si tiene premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) viene inoltre visualizzato il pulsante Ripristina, che consente di ripristinare le impostazioni precedenti.

**4** Fate clic su OK per applicare le modifiche.

## Utilizzare i modelli dei metadati in Bridge

Potete modificare i metadati nella finestra di dialogo Info file e salvarli sotto forma di modello da utilizzare con altri file.

- 1 Create un nuovo file utilizzando un'applicazione Adobe Creative Suite o Production Studio. Il file creato è privo di metadati di qualsiasi origine.
- 2 Selezionate il file.
- 3 Scegliete File > Info.
- 4 Immettete le informazioni desiderate nella finestra di dialogo Info file.
- 5 Scegliete i comandi desiderati dal menu nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo Info file.
  - Per salvare i metadati della finestra di dialogo Info file come modello da utilizzare con altri file, scegliete Salva modello metadati. Immettete il nome del modello e fate clic su Salva.
  - Per eliminare un modello di metadati esistente, scegliete Elimina modello metadati. Scegliete il modello da eliminare dal menu della finestra di dialogo e fate clic su Elimina.
  - Per aprire la cartella che contiene i modelli dei metadati, scegliete Mostra modelli.
- 6 Fate clic su OK. Ora potete applicare i modelli dei metadati ai file anche con i comandi Aggiungi metadati e Sostituisci metadati del menu Strumenti e del menu del pannello Metadati.

## Per applicare i modelli dei metadati ai file in Bridge

I metadati che avete salvato per un file possono essere applicati ad altri file.

- 1 Selezionate uno o più file.
- 2 Scegliete uno dei due comandi indicati di seguito dal menu del pannello Metadati o dal menu Strumenti.
  - Scegliete Aggiungi metadati e specificate il nome del modello. Questo comando applica i metadati del modello solo nei punti del file in cui al momento non esistono valori o proprietà di metadati.
  - Scegliete Sostituisci metadati e specificate il nome del modello. Questo comando sostituisce tutti i metadati esistenti nel file con i metadati del modello.

## Per applicare le parole chiave ai file con Bridge

Il pannello Parole chiave vi consente di creare e applicare ai file le parole chiave di Bridge. Le parole chiave possono essere organizzate in categorie definite *set di parole chiave*. Utilizzando le parole chiave, identificate i file in base al contenuto. Potrete allora visualizzare come gruppo i file che hanno parole chiave comuni.


**Nota:** Le parole chiave di Bridge si differenziano dalle parole chiave XMP create nella finestra di dialogo Info file. Le parole chiave XMP vengono visualizzate nei file di Version Cue nella sezione della finestra di dialogo Info file destinata agli altri metadati.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:


- Per aggiungere una parola chiave ai file, selezionate uno o più file. Nel pannello Parole chiave, fate clic sulla casella accanto al nome della parola chiave che desiderate aggiungere. Nella casella accanto alla parola chiave aggiunta a un file viene visualizzato un segno di spunta.
- Per aggiungere un set di parole chiave ai file, selezionate uno o più file. Nel pannello Parole chiave, fate clic sulla casella accanto al nome del set di parole chiave. Nella casella accanto al set di parole chiave aggiunto a un file viene visualizzato un segno di spunta.




Create un gruppo di parole chiave utilizzate spesso in modo da poterle applicare come gruppo.

- Per rimuovere le parole chiave da un file, selezionate il file interessato, quindi fate clic sulla casella accanto al nome della parola chiave o del set di parole chiave da rimuovere.
- Per creare una nuova parola chiave, fate clic sul pulsante Nuova parola chiave  nella parte inferiore del pannello, oppure scegliete Nuova parola chiave nel menu del pannello. Nel pannello viene visualizzato il nome predefinito del

nuovo di parole chiave. Per completare la creazione della nuova parola chiave, digitate il nome desiderato sul nome predefinito e premete Invio.

- Per creare un nuovo set di parole chiave, fate clic sul pulsante Nuovo set di parole chiave  nella parte inferiore del pannello, oppure scegliete Nuovo set di parole chiave dal menu del pannello. Nel pannello viene visualizzato il nome predefinito del nuovo set di parole chiave. Per completare la creazione del nuovo gruppo di parole chiave, digitate il nome desiderato sul nome predefinito e premete Invio.
- Per rinominare una parola chiave o un set di parole chiave, selezionate la parola chiave o il set e scegliete Rinomina dal menu del pannello. Digitate quindi il nome desiderato sul nome presente nel pannello e premete Invio.

**Nota:** Quando rinominate una parola chiave, il nome non viene cambiato nei file in cui la parola chiave è contenuta. Nel file rimane il nome originale.

- Per spostare una parola chiave in un set di parole chiave diverso, trascinate la parola chiave dal set di origine al set di destinazione.
- Per eliminare una parola chiave, selezionatela facendo clic sul nome, quindi fate clic sul pulsante Elimina parola chiave  nella parte inferiore del pannello, oppure scegliete Elimina dal menu del pannello.

**Nota:** Le parole chiave ottenute da altri utenti vengono visualizzate nella categoria Altre parole chiave finché non creerete opportune categorie in cui inserirle. Per rendere queste parole chiave permanenti in Bridge, selezionatele e scegliete Rendi permanente dal menu di scelta rapida.

- Per individuare un file utilizzando una parola chiave, scegliete Trova dal menu del pannello.

**Nota:** Non potete modificare le parole chiave nei risultati della ricerca per Adobe Stock Photos.

## Consultate anche

“Per eseguire la ricerca di file e cartelle con Bridge” a pagina 45

# Adobe Stock Photos

## Informazioni su Adobe Stock Photos

Adobe Stock Photos consente di visualizzare, provare e acquistare immagini disponibili senza royalty dalle migliori librerie d'archivio. Con Adobe Stock Photos non dovrete interrompere il processo di progettazione per trovare immagini di qualità: Potrete utilizzare le potenti funzionalità di ricerca di Adobe Stock Photos dalle vostre applicazioni preferite per trovare e scaricare le immagini desiderate.

Da Bridge potete accedere rapidamente alle immagini d'archivio tramite il riquadro Preferiti. Con il computer collegato a Internet, un semplice clic sull'icona di Adobe Stock Photos sarà sufficiente per iniziare a sfogliare migliaia di immagini disponibili. Grazie alla stretta integrazione tra le applicazioni Stock Photos e Adobe, potete scaricare immagini direttamente da Adobe Stock Photos in numerose applicazioni Adobe.

Nella progettazione è importante poter provare immagini diverse prima di scegliere quelle più adeguate. Adobe Stock Photos vi offre la possibilità di scaricare versioni in omaggio a bassa risoluzione delle immagini che hanno attirato la vostra attenzione. Potrete così utilizzare le versioni di composizione delle immagini finché non avrete preso una decisione, e solo allora, acquistare e scaricare le immagini ad alta risoluzione prescelte.

Per una maggiore convenienza, potete aprire un account con Adobe. Il vantaggio principale dell'apertura di un account consiste nel dover fornire le vostre informazioni personali una sola volta, semplificando in tal modo le procedure di ritiro. Potrete inoltre rivedere gli acquisti precedenti e anche scaricare nuovamente le foto dopo averle acquistate.

## Consultate anche

“Le immagini di composizione” a pagina 54

“Vantaggi degli account Stock Photos” a pagina 56

“Acquistare foto stock” a pagina 55

## Cercare delle immagini in Adobe Stock Photos

In Stock Photos potete effettuare la ricerca delle immagini in vari modi. Se avete bisogno di aiuto durante le fasi di avvio di un progetto, una ricerca più ampia può offrirvi un numero maggiore di possibilità e suggerire le aree da esplorare. Se invece sapete con chiarezza cosa state cercando, potete utilizzare la funzione Ricerca avanzata per limitare l'ambito della ricerca.

Un valido contributo alla ricerca delle foto viene fornito anche dalle parole chiave correlate. Dopo aver trovato delle foto, potete avviare una nuova ricerca selezionando una o più parole chiave correlate. Ogni immagine è associata a parole chiave che consentono di trovare immagini simili. Selezionando più parole chiave, potrete effettuare ricerche mirate.

Le foto corrispondenti ai criteri di ricerca definiti vengono visualizzate come miniature nella finestra principale di Bridge. Se necessario, potete ridimensionare le miniature trascinando il dispositivo di scorrimento Miniatura disponibile nella parte inferiore della schermata. Quando fate clic su un'immagine nei risultati della ricerca, nel riquadro Anteprima viene visualizzata un'immagine gratuita a bassa risoluzione (l'operazione potrebbe durare alcuni secondi). Per ingrandire la composizione è sufficiente modificare le dimensioni del riquadro Anteprima. I metadati dell'immagine possono essere visualizzati nel riquadro Metadati in Metadati Adobe Stock Photos.

Le ricerche effettuate in precedenza vengono salvate automaticamente nel riquadro Preferiti di Foto Precedenti. Per visualizzarne l'elenco, fate clic su Ricerche precedenti. Per visualizzare i risultati di una ricerca, fate doppio clic sulla ricerca interessata. Per eliminare una ricerca, selezionatela e premete Canc (Windows), fate clic con il pulsante destro del mouse sulla ricerca e scegliete Invia al Cestino (Windows), oppure tenete premuto il tasto Ctrl mentre fate clic sulla ricerca e scegliete Sposta nel Cestino (Mac OS).

Tutte le miniature delle ricerche recenti vengono salvate nel computer. La disponibilità non in linea delle miniature è utile quando desiderate sfogliare le immagini con il computer non collegato a Internet. Le miniature occupano tuttavia spazio prezioso nel disco rigido. Se desiderate eliminare queste miniature, eliminate le ricerche come descritto in precedenza o rimuovetele manualmente dalla posizione predefinita: Documenti/AdobeStockPhotos/Ricerche precedenti (Windows) o Documenti/AdobeStockPhotos/Ricerche precedenti (Mac OS).

## Consultate anche


“Regolazione della finestra di Bridge” a pagina 38

“Visualizzazione delle miniature dei file e delle cartelle in Bridge” a pagina 40

## Per ricercare delle foto d'archivio

**1** In Bridge, fate clic su Adobe Stock Photos nel riquadro Preferiti.

**2** Nella casella di testo nella parte superiore della schermata digitate la parola o la frase che descrive il soggetto delle foto da cercare.

**3** Fate clic sul pulsante Cerca  o premete Invio.

Le immagini corrispondenti ai criteri di ricerca vengono visualizzate in gruppi. Per modificare il numero di immagini visualizzate in un gruppo, è disponibile un'apposita preferenza. Per visualizzare più immagini, fate clic su Altri risultati.


## Consultate anche

“Suggerimenti per la ricerca di foto di archivio” a pagina 54

“Visualizzare il prezzo e le parole chiave di un'immagine” a pagina 53

## Utilizzare la Ricerca avanzata

La funzione Ricerca avanzata è uno strumento estremamente efficace che vi consente di trovare esattamente la foto desiderata. Per ottenere una quantità di risultati ridotta, potete combinare più di ricerca diversi.

- 1 In Bridge, fate clic su Adobe Stock Photos nel riquadro Preferiti.
- 2 Fate clic sul pulsante Ricerca avanzata .
- 3 Definite la ricerca utilizzando una combinazione qualsiasi delle opzioni descritte di seguito:
  - Per trovare immagini correlate tra loro, digitate una o più parole chiave descrittive nella casella di testo. In alternativa, digitate l'ID di un'immagine, se conoscete l'ID della foto che intendete utilizzare.
  - Per limitare la ricerca a un tipo di supporto specifico, scegliete una o più opzioni nella sezione Tipi di supporto.
  - Per effettuare la ricerca in base all'orientamento della foto, selezionate le forme accettabili nella sezione Orientamento.
  - Selezionate il nome di uno o più provider per limitare l'ambito della ricerca.
- 4 Fate clic sul pulsante Cerca per visualizzare le immagini corrispondenti ai criteri forniti.

## Consultate anche

“Suggerimenti per la ricerca di foto di archivio” a pagina 54

## Ricerca con parole chiave correlate

- 1 In Bridge fate clic su Adobe Stock Photos nel riquadro Preferiti.
- 2 Nella casella di testo nella parte superiore della schermata digitate la parola o la frase che descrive il soggetto delle foto da cercare.
- 3 Nei risultati della ricerca, fate clic su una foto per selezionarla.
- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul pulsante Ottieni prezzo e parole chiave.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine (Windows) e scegliete Ottieni prezzo e parole chiave dal menu.
- 5 Quando viene visualizzata la finestra di dialogo Prezzo e parole chiave, selezionate le parole chiave nella sezione Parole chiave per questa immagine. Selezionando più parole chiave, potrete effettuare efficaci ricerche mirate.
- 6 Al termine della selezione delle parole chiave, fate clic sul pulsante Nuova ricerca per avviare una nuova ricerca con le parole chiave selezionate.

## Visualizzare il prezzo e le parole chiave di un'immagine

Per visualizzare le informazioni relative alle dimensioni e al prezzo, nonché le parole chiave correlate di un'immagine, potete utilizzare la finestra di dialogo Dettagli immagine.

- 1 Nella finestra dei risultati della ricerca, fate clic su un'immagine per selezionarla.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul pulsante Ottieni prezzo e parole chiave.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine (Windows) e scegliete Ottieni prezzo e parole chiave dal menu.
- 3 Per chiudere la finestra di dialogo, fate clic sul pulsante Chiudi.

**Nota:** La valuta visualizzata nella finestra di dialogo Prezzo e parole chiave potrebbe non essere la valuta locale del paese di fatturazione, ma la valuta impiegata per gli acquisti effettuati dal vostro paese. Quando acquistate le foto da Adobe Stock Photos, l'addebito sulla carta di credito verrà eseguito nella valuta supportata.

## Suggerimenti per la ricerca di foto di archivio

Di seguito sono riportati alcuni consigli utili per definire meglio le vostre ricerche:

**Parole dall'ortografia errata** Verificate con cura le voci della ricerca per essere sicuri che siano corrette dal punto di vista dell'ortografia.

**Nomi di marchi** I nomi delle marche possono non restituire risultati completi. È preferibile eseguire la ricerca degli elementi specificandone il nome generico.

**Ricerca di frasi esatte** Per visualizzare le immagini che corrispondono esattamente a una frase, digitate l'intera frase nella casella di testo Cerca. Potete immettere gli operatori booleani AND, OR e NOT per limitare l'ambito della ricerca.

**Ricerca in base al soggetto** Per cercare un soggetto specifico, utilizzate nomi comuni che descrivano il soggetto principale di una foto, quali ad esempio "bicicletta" o "casa", e aggettivi modificativi dei nomi, quali ad esempio "rossa" o "vinicola". Per limitare ulteriormente l'ambito della ricerca, utilizzate verbi che descrivano l'azione della foto.

**Ricerca in base al concetto** Provate a eseguire la ricerca in base a concetti, o percezioni, quali "amore", "vitalità", "frustrazione" o "eccitazione" per trovare un'immagine in grado di ispirarvi.

**Ricerca in base allo stile** Per trovare foto che riflettano una specifica tecnica fotografica o artistica, provate a specificare termini come "profilo", "ripresa in studio" o "inquadratura".

## Immagini gratuite

### Le immagini di composizione

Le immagini gratuite sono versioni a bassa risoluzione prive di filigrana delle foto in archivio che è possibile scaricare. Potete utilizzarle per catturare uno stato d'animo, un'idea o un concetto prima di scegliere l'immagine finale per un progetto. Le immagini gratuite non vengono concesse in licenza per la produzione, ma potete utilizzarle nei modelli o durante altre fasi preliminari di un progetto. Trattandosi di immagini a bassa risoluzione non si addicono alla stampa e alla pubblicazione. Una volta scaduto il periodo di valutazione, potrete acquistare la versione ad alta risoluzione dell'immagine per continuare a lavorare con la foto.

Alle immagini gratuite sono associati dei metadati. Questi metadati vengono usati nelle applicazioni Adobe per il riconoscimento di immagini come foto in archivio, anche se rinominate. Potete acquistare successivamente le versioni ad alta risoluzione delle immagini, anche se spostate un'immagine gratuita in una cartella di progetto o create altre versioni dell'immagine.

Potete visualizzare le immagini gratuite scaricate facendo clic su Composizioni scaricate nel riquadro Preferiti o spostandovi nella cartella di salvataggio predefinita per le immagini gratuite: Documenti/AdobeStockPhotos (Windows) o Documenti/AdobeStockPhotos (Mac OS). Potete spostare le immagini gratuite scaricate nella cartella desiderata. Per eliminare un'immagine gratuita dalla finestra Stock Photos, fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete Invia al Cestino (Windows) oppure tenete premuto il tasto Control mentre fate clic sull'immagine e scegliete Sposta nel Cestino (Mac OS).

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle composizioni, consultate le Condizioni per l'utilizzo, che descrivono quando e per quanto tempo potete utilizzare una composizione. Un collegamento Condizioni per l'utilizzo è disponibile nella schermata principale di Adobe Stock Photos.

### Scaricare le composizioni da Adobe Stock Photos

1 Nei risultati della ricerca, fate clic su una foto per selezionarla.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Scarica composizione.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla foto (Windows) e selezionate Scarica composizione dal menu.
- Nella finestra di dialogo, fate clic su Ottieni prezzo e parole chiave e selezionate Immagine composizione gratuita. Fate clic sull'icona per scaricare la composizione.



## Visualizzare le composizioni salvate in Stock Photos

Bridge consente di visualizzare le immagini gratuite scaricate, in modo che possiate tenerne traccia agevolmente. Se decidete di acquistare un'immagine gratuita, inseritela nel carrello degli acquisti.

- 1 Nel riquadro Preferiti fate clic su Adobe Stock Photos.
- 2 Per visualizzare le immagini gratuite, fate clic su Composizioni scaricate.

## Acquistare foto stock

### Acquistare foto stock

Acquistare immagini tramite Adobe Stock Photos è semplicissimo. Dopo avere trovato le foto da acquistare, inseritele nel *carrello degli acquisti*. Le foto rimarranno nel carrello finché non sarete pronti a completare la procedura di acquisto. Al termine della ricerca, potrete procedere al ritiro: le immagini verranno scaricate automaticamente sul computer.

La disponibilità di un account con Adobe rende più rapida la procedura di ritiro. Poiché le vostre informazioni personali e di fatturazione vengono salvate, potete completare l'acquisto con pochi clic.

Adobe Stock Photos gestisce un sito protetto e potete essere sicuri che le vostre informazioni personali non verranno mai divulgate a terzi. Tutte le informazioni immesse vengono utilizzate solo per le funzioni Adobe Stock Photos.

Per visualizzare le foto, fate clic su Immagini acquistate nel riquadro Preferiti o spostatevi nella cartella predefinita di Stock Photos: Documenti/AdobeStockPhotos (Windows) o Documenti/AdobeStockPhotos (Mac OS).

### Consultate anche

“Acquistare le foto” a pagina 55


### Inserire le foto nel carrello degli acquisti

Man mano che trovate le foto da acquistare, inseritele nel carrello degli acquisti finché non sarete pronti al ritiro.

- 1 Nella finestra dei risultati della ricerca, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto Ctrl e fate clic (Mac OS) su una foto e quindi scegliete Aggiungi al carrello dal menu di scelta rapida. Viene visualizzata una finestra di dialogo con la conferma che la foto si trova nel carrello degli acquisti.
- 2 Fate clic su OK per continuare oppure fate clic su Visualizza carrello degli acquisti per visualizzare il contenuto del carrello.

Se intendete disattivare questa finestra di dialogo, selezionate Non mostrare più.

### Acquistare le foto

- 1 Per accedere al carrello degli acquisti, fate clic sull'icona Carrello degli acquisti.
- 2 Scegliete una risoluzione per le foto da acquistare. Facendo clic sull'icona Elimina  potete rimuovere un elemento dal carrello degli acquisti in qualsiasi momento.
- 3 Fate clic su Ritira.
- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se disponete di un account Adobe, immettete l'ID e la password personali.
  - Se desiderate aprire un account Adobe, fate clic su Imposta account. Vi viene richiesto di fornire le vostre informazioni di fatturazione e di account.
  - Se intendete acquistare le immagini senza ricorrere all'account, fate clic su Continua come ospite. Vi viene richiesto di fornire le vostre informazioni di fatturazione. Fate clic su Continua.
- 5 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se disponete di un account Adobe, confermate le informazioni di fatturazione e fate clic su Continua.

- Se non disponete di un account Adobe, confermate le informazioni di fatturazione e fate clic su Continua.
- 6** Confermate le vostre scelte nella pagina Riepilogo ordine. Per eliminare una foto dal carrello degli acquisti, fate clic sull'icona Elimina.
  - 7** Se disponete di un codice promozione, immettetelo nella casella di testo Codice promozione e fate clic su Applica. L'applicazione del codice promozione comporta la visualizzazione di tutte le modifiche apportate all'ordine.
  - 8** Fate clic sulla casella di controllo per accettare i termini dell'Accordo di licenza Adobe Stock Photos (fate clic sul testo di colore blu per leggere il testo dell'accordo).
  - 9** Infine, fate clic sul pulsante Acquista adesso per completare la procedura di ritiro. L'acquisto viene elaborato e successivamente vi viene richiesto di scaricare le foto.
  - 10** Fate clic su Avvia scaricamento. A salvataggio delle foto concluso, fate clic su Visualizza immagini acquistate, se intendete iniziare a usarle immediatamente.
  - 11** Per visualizzare la ricevuta dell'acquisto, fate clic su Visualizza ricevuta nella pagina di ringraziamento. Se necessario, potete anche controllare l'avanzamento dello scaricamento facendo clic su Apri stato di scaricamento. Al termine, fate clic su Trova altre immagini, se intendete trovare nuove foto oppure fate clic su Vai all'account.

Se avete utilizzato una versione di composizione dell'immagine acquistata, dovrete sostituirla con l'immagine ad alta risoluzione nel vostro materiale.

**Nota:** Per eliminare l'elenco delle immagini ad alta risoluzione in attesa di scaricamento dalla schermata Stato di scaricamento, scegliete Modifica > Preferenze (Windows) o Bridge > Preferenze (Mac OS). Selezionate Adobe Stock Photos e quindi fate clic sul pulsante Cancella.


## Consultate anche

“Creare un account Stock Photos” a pagina 57

“Impostare le preferenze di Adobe Stock Photos” a pagina 58

## Visualizzare i dettagli dell'ordine

Essere titolari di un account Adobe vi dà la possibilità di tornare indietro per visualizzare i vostri ordini precedenti.

- 1** In Adobe Stock Photos, fate clic sul pulsante Account .
- 2** Nella pagina Account, fate clic su Visualizza cronologia ordini.
- 3** Tutti i vostri ordini precedenti vengono visualizzati nella pagina Cronologia ordini. Per visualizzare i dettagli di un ordine specifico, fate clic sul numero dell'ordine evidenziato in blu.
- 4** Nella pagina Dettagli ordine potrete visualizzare le informazioni di fatturazione e la descrizione delle foto acquistate. Al termine, fate clic su Torna all'account oppure fate clic su Torna alla cronologia ordine se intendete esaminare altri ordini. Potete anche scaricare di nuovo le foto acquistate.

# Account Stock Photos

## Vantaggi degli account Stock Photos

La creazione di un account Adobe rende l'acquisto delle foto facile e veloce. Quando vi collegate fornendo l'indirizzo e-mail e la password personali potete gestire il vostro account nei modi descritti di seguito:

**Gestione del profilo** Dopo aver completato la procedura di registrazione, potrete modificare le informazioni dell'account in qualsiasi momento facendo clic sul collegamento Account.


**Visualizzazione della cronologia degli ordini** Potete tenere traccia degli ordini effettuati in Adobe Creative Suite Stock Photos per controllare gli specifici elementi ordinati, il costo complessivo dell'acquisto oppure la data di un ordine.

**Nuovo scaricamento di elementi acquistati in precedenza** Per sostituire un file perso o danneggiato, entro un periodo di tempo massimo di un anno dalla data dell'acquisto originale, accedete alla cronologia degli ordini, quindi fate clic su Scarica di nuovo.

**Acquisti agevolati** Acquistate le foto senza fornire le informazioni del vostro profilo. Adobe Stock Photos Adobe Stock Photos immette automaticamente il vostro nome e indirizzo non appena effettuate un acquisto. Tutte le vostre informazioni personali sono adeguatamente protette.

## Creare un account Stock Photos

1 In Adobe Stock Photos effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Account , quindi fate clic sul pulsante Continua in Imposta account.
- Se il carrello degli acquisti contiene delle foto, fate clic sull'icona Carrello degli acquisti, quindi su Ritira. Fate clic su Imposta account.

2 Se in precedenza non avete scelto il vostro paese di fatturazione, verrà visualizzata una finestra di dialogo con un elenco di paesi. Scegliete il paese del vostro indirizzo di fatturazione e fate clic su Continua.


3 Nelle caselle di testo digitate il vostro indirizzo e-mail e specificate una password contenente almeno sei caratteri alfanumerici.

4 Immettete il vostro indirizzo di fatturazione, quindi digitate le informazioni di pagamento. L'indirizzo di fatturazione deve corrispondere esattamente all'indirizzo al quale vengono spediti gli estratti conto della carta di credito.

5 Al termine, fate clic su Continua.

Dopo la creazione dell'account, Adobe Stock Photos invia un messaggio e-mail di conferma all'indirizzo specificato.

## Accedere all'account Stock Photos


1 In Adobe Stock Photos, fate clic sul pulsante Account .

2 Quando richiesto, digitate l'indirizzo e-mail e la password e quindi fate clic su Continua. Se la connessione riesce, viene visualizzata la pagina Account.

In caso di problemi di connessione all'account, verificate di avere digitato correttamente l'indirizzo e-mail e la password. Controllate inoltre di non aver premuto inavvertitamente il tasto Bloc Maiusc o Bloc Num.

## Modificare il profilo dell'account Stock Photos

Il profilo dell'account include le impostazioni del nome e della password che avete fornito.

1 Fate clic sul pulsante Account .

2 Stabilite la connessione all'account.


3 Nella pagina Account, fate clic su Modifica profilo. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare una nuova password, digitatela nella casella di testo Password. Le password possono contenere solo lettere e numeri e non meno di sei caratteri.
- Per avere la possibilità di accedere al sistema e ottenere l'invio di messaggi sulle promozioni o altre informazioni speciali da Adobe Stock Photos, selezionate la casella di controllo.

4 Per confermare le modifiche, fate clic su Salva. Per tornare alla pagina Account principale senza salvare le modifiche, fate clic su Torna all'account.

## Modificare l'indirizzo dell'account Stock Photos

Potete modificare l'indirizzo di fatturazione predefinito oppure aggiungere altri indirizzi. Per evitare problemi, accertatevi che i nuovi indirizzi corrispondano esattamente all'indirizzo riportato sugli estratti conto di fatturazione della carta di credito.

1 Fate clic sul pulsante Account .

2 Stabilite la connessione all'account.

**3** Nella pagina Account, fate clic su Modifica indirizzo.


**4** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per cambiare lo pseudonimo associato all'indirizzo predefinito, digitate il nuovo nome nella casella Pseudonimo indirizzo fatturazione.
- Digitate le modifiche per l'indirizzo predefinito nelle caselle di testo.
- Per aggiungere un indirizzo all'account, fate clic su Aggiungi nuovo indirizzo, quindi immettete le informazioni nelle caselle di testo.
- Per modificare un indirizzo non predefinito, fate clic su Modifica sotto l'indirizzo e apportate le modifiche necessarie.
- Per rendere predefinito un indirizzo, fate clic su Imposta predefinito sotto l'indirizzo interessato.
- Per eliminare un indirizzo, fate clic su Elimina sotto l'indirizzo interessato.

**5** Per confermare le modifiche, fate clic su Salva. Per tornare alla pagina Account principale senza salvare le modifiche, fate clic su Torna all'account.

### **Modificare le informazioni di pagamento dell'account Stock Photos**

Potete modificare le informazioni della carta di credito salvate o aggiungere nuove carte di credito. Immettete il numero della carta di credito senza spazi né trattini. Se necessario, assegnate uno pseudonimo a ogni carta di credito per riconoscere quella che state utilizzando.

**1** Fate clic sul pulsante Account .

**2** Stabilite la connessione all'account.

**3** Nella pagina Account, fate clic su Modifica informazioni pagamento.


**4** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per cambiare lo pseudonimo della carta di credito predefinita, digitate il nuovo nome nella casella di testo Pseudonimo pagamento.
- Per cambiare il numero della carta di credito predefinita, digitate il nuovo numero nella casella di testo Numero carta di credito, quindi scegliete la data di scadenza per la nuova carta dai menu dei mesi e degli anni.
- Per aggiungere una nuova carta all'account, fate clic su Aggiungi nuovo metodo di pagamento, quindi digitate uno pseudonimo e il numero della carta di credito. Immettete la data di scadenza.
- Per eliminare un metodo di pagamento, fate clic su Elimina sotto lo pseudonimo corrispondente.

**5** Per confermare le modifiche, fate clic su Salva. Per tornare alla pagina Account principale senza salvare le modifiche, fate clic su Torna all'account.

### **Scaricare le immagini acquistate in precedenza da Stock Photos**

Per scaricare le immagini precedentemente acquistate, dovete disporre di un account Stock Photos. Potete scaricare le immagini su un computer diverso da quello utilizzato per il primo acquisto delle foto (consultate l'Accordo di licenza per informazioni sulle limitazioni vigenti).

**1** Fate clic sul pulsante Account .

**2** Nella pagina Account, fate clic su Visualizza cronologia ordini.

**3** Nella pagina Cronologia ordini, fate clic sul numero di ordine, evidenziato in blu, della foto da scaricare di nuovo.

**4** Nella pagina Dettagli ordine, fare clic sulla freccia sotto Scarica. La foto viene scaricata. Per impostazione predefinita, le immagini acquistate vengono salvate in Documenti/AdobeStockPhotos/Immagini acquistate o Documenti/AdobeStockPhotos/Immagini acquistate (Mac OS).

### **Impostare le preferenze di Adobe Stock Photos**

**1** In Adobe Bridge scegliete Modifica > Preferenze (Windows) o Bridge > Preferenze (Mac OS).

**2** Selezionate Adobe Stock Photos dall'elenco a sinistra.

**3** Impostate una delle seguenti preferenze e quindi fate clic su OK:

**Miniature per gruppo di ricerca** Per impostare il numero di immagini in miniatura da visualizzare nei gruppi di ricerca, scegliete un'opzione dal menu Miniature per gruppo di ricerca.

**Lingua di ricerca** Per effettuare le ricerche con una lingua diversa, selezionate la lingua dal menu Lingua di ricerca. Tenete presente che per ottenere i migliori risultati possibili è preferibile utilizzare la lingua inglese per la maggior parte dei provider. Questa impostazione non ha effetto sulla lingua di visualizzazione dell'interfaccia.

**Cartella di destinazione per gli scaricamenti** Per selezionare una nuova cartella predefinita per la memorizzazione delle foto, delle immagini gratuite scaricate e delle foto acquistate, fate clic su Cambia percorso. Per ripristinare il percorso predefinito, fate clic su Ripristina.

**Paese o regione di fatturazione** Per cambiare il paese di fatturazione predefinito, scegliete il nome del paese desiderato dal menu Paese di fatturazione. La valuta visualizzata accanto al menu Paese di fatturazione potrebbe non essere la valuta locale del paese scelto (non sono supportate tutte le valute). Si tratta in effetti della valuta che Adobe assegna al paese scelto. L'addebito sulla vostra carta di credito verrà eseguito nella valuta supportata.

**Messaggi di avviso** Per abilitare o disabilitare i messaggi visualizzati quando scaricate una composizione o aggiungete una foto al carrello degli acquisti, selezionate o deselectionate Visualizza messaggio dopo lo scaricamento della composizione o Visualizza messaggio dopo l'aggiunta di un'immagine al carrello degli acquisti.

**Scaricamento automatico nella cartella predefinita** Per salvare automaticamente le foto nella cartella predefinita, selezionate Scarica automaticamente le immagini dopo l'acquisto. Deselectionate questa opzione se intendete scegliere personalmente il percorso di salvataggio delle foto, ad esempio la cartella di un progetto di Version Cue o un'altra cartella di progetto specifica esistente.

**Scaricamento dopo la perdita della connessione** Per riprendere automaticamente lo scaricamento interrotto in seguito della perdita della connessione, selezionate Riprendi scaricamenti interrotti all'avvio di Bridge.

# Capitolo 5: Acquisire, digitalizzare e importare

## Raccogliere le risorse

### Informazioni su acquisizione, digitalizzazione e importazione

Per introdurre file multimediali, detti anche risorse, in un progetto di Adobe Premiere Pro, potete acquisirli, digitalizzarli oppure importarli, a seconda del tipo di materiale sorgente a disposizione:

**Acquisire** I file video digitali vengono acquisiti da nastro. In altre parole, potete trasferirli da un videoregistratore sorgente al disco rigido del computer. Tutte le videocamere e i videoregistratori digitali registrano video in formati digitali, che devono poi comunque essere acquisiti e trasferiti su disco per poter essere usati in un progetto di Adobe Premiere Pro. La funzione di acquisizione di Adobe Premiere Pro, abbinata a una porta digitale o a una scheda di acquisizione (ad esempio, IEEE 1394 o SDI), è in grado di acquisire video digitali da nastro e salvarli su disco come file da aggiungere al progetto.

**Digitalizzare** Potete digitalizzare video analogici. Il video analogico è quello registrato da videocamere e videoregistratori analogici. Questi dati devono essere digitalizzati cioè convertiti in digitale, prima che un computer possa memorizzarli ed elaborarli. La funzione di acquisizione di Adobe Premiere Pro, abbinata a una scheda digitalizzatore o a un dispositivo in grado di convertire i video analogici in digitali, può convertire i video analogici in file digitali leggibili in Adobe Premiere Pro.

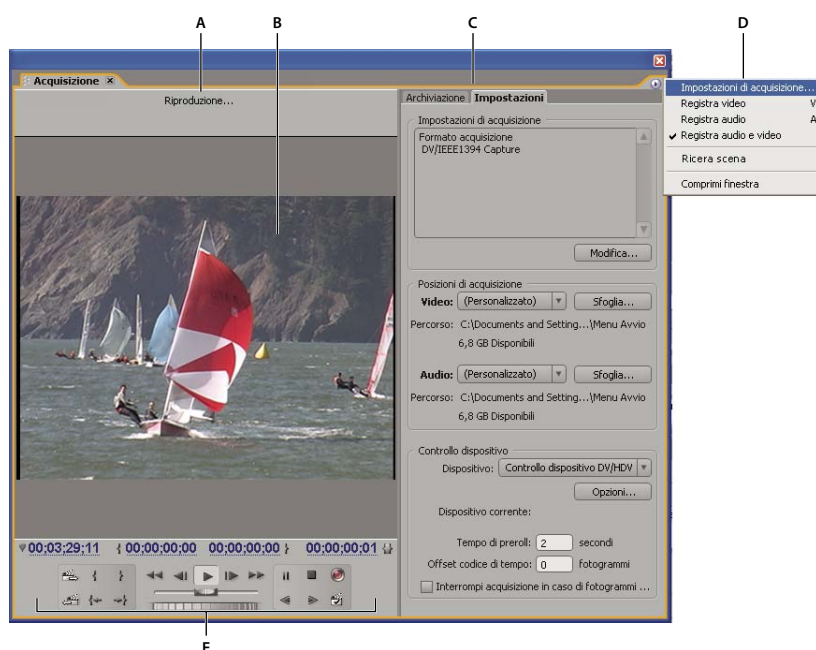
**Importa** Utilizzate il comando Importa per introdurre nel progetto di Adobe Premiere Pro file, come immagini fisse o audio, già presenti nel vostro disco rigido poiché precedentemente scaricati. Adobe Premiere Pro consente di importare diversi tipi di file digitali.

### Pannello Acquisizione

Utilizzate il pannello Acquisizione, scegliendo File > Acquisizione, per acquisire video e audio di tipo digitale o analogico. Questo pannello comprende un'anteprima che visualizza i video in acquisizione, i controlli per la registrazione con o senza controllo dei dispositivi, un riquadro delle opzioni per modificare le impostazioni di acquisizione e un riquadro per registrare le clip per l'acquisizione in batch. Per comodità, alcune opzioni sono disponibili sia nel pannello Acquisizione che nel menu dello stesso pannello.

Dal pannello Acquisizione potete inoltre controllare direttamente alcuni dispositivi sorgente, ad esempio videocamere e videoregistratori, a condizione che il computer disponga di un controller IEEE1394, RS-232, RS-422, LANC o Control-M compatibile con Adobe Premiere Pro. Se il dispositivo sorgente usato è privo di tali interfacce, potete comunque utilizzare il pannello Acquisizione ricorrendo però ai controlli del dispositivo per l'avvio, l'arresto e l'impostazione del dispositivo stesso.

**Nota:** Quando non è necessario acquisire file in Adobe Premiere Pro, chiudete il pannello Acquisizione. Quando è aperto, il pannello Acquisizione costituisce l'attività principale. Se quindi rimane aperto durante il montaggio o la visualizzazione in anteprima del video, viene disattivato l'output verso il dispositivo sorgente, con potenziale pregiudizio delle prestazioni.



*Pannello Acquisizione*

*A. Area di stato B. Anteprima C. Schede D. Menu Pannello E. Comandi di controllo del dispositivo*

### Per impostare il formato di acquisizione

- 1 Dopo avere aperto un progetto, scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Acquisizione.
- 2 Nel menu Formato acquisizione, scegliete le impostazioni adeguate al materiale sorgente.

### Per impostare le preferenze di acquisizione

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Acquisizione.
- 2 Specificate se in presenza di fotogrammi saltati desiderate annullare l'acquisizione, creare un report o generare un file di registro per il batch.
- 3 Selezionate se usare il codice di tempo di controllo dispositivo. Se viene usato un controller del dispositivo (ad esempio, per dispositivi con controllo RS-422/232 o LANC) l'ultima selezione consente di registrare il codice di tempo fornito dal controller invece di tentare di registrare qualsiasi codice di tempo eventualmente scritto sul nastro sorgente.

### Limiti di dimensione del file

Adobe Premiere Pro può gestire file di qualsiasi dimensione. Non così la scheda di acquisizione, il sistema operativo o il disco rigido, per i quali possono essere fissati limiti di dimensione. Per informazioni sulla gestione di file di grandi dimensioni, consultate la documentazione della scheda di acquisizione e del disco rigido in uso.

Il formato del disco rigido utilizzato incide fortemente sulla capacità di gestire file di grandi dimensioni. La formattazione FAT32 limita i file a 4 GB l'uno, corrispondenti a circa 18 minuti di metraggio DV. La formattazione NTFS non prevede limiti di dimensione ma i file restano comunque soggetti a vincoli imposti da altri componenti del sistema di montaggio utilizzato. Per questa ragione è consigliabile usare dischi formattati NTFS come dischi di memoria virtuale nei quali acquisire i video e per le unità di destinazione in cui esportare i file video.

### Formati di file supportati per l'importazione

Adobe Premiere Pro può importare una varietà di formati video e audio. Supporta anche la profondità del colore a 10 bit necessaria per montare metraggi a definizione standard o alta definizione.

Il supporto per i formati file è fornito da moduli software plug-in. La maggior parte di tali moduli vengono installati automaticamente con Adobe Premiere Pro.

**Formati di file di animazione e video supportati**

Potete importare uno dei seguenti tipi di file video e animazione:

- ASF
- AVI Tipo 2
- MPEG, MPE, MPG, M2V
- QuickTime (MOV; richiede QuickTime Player)
- DLX
- File di Windows Media (WMV)
- con animazione (GIF)
- Filmstrip (FLM)

**Nota:** Le clip AVI Tipo 1 devono essere sottoposte a rendering prima di poter essere visualizzate in anteprima da un dispositivo DV. Per eseguire il rendering di una clip AVI Tipo 1, aggiungetela a una sequenza in un progetto DV e create un file di anteprima di tale sezione del pannello Timeline.

**Formati di file audio supportati**

Potete importare uno dei seguenti tipi di file audio:

- Audio Interchange File Format (AIFF)
- AVI
- MP3,
- MPEG, MPG
- QuickTime (MOV; richiede QuickTime Player)
- WAVE (WAV)
- WMA

**Formati di file di immagini fisse supportati**

Potete importare uno dei seguenti tipi di file di immagini fisse:

- Adobe Illustrator (AI)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Bitmap (BMP, DIB, RLE)
- EPS
- GIF
- ICO
- JPEG, JPE, JPG, JFIF
- PCX
- PICT, PIC, PCT
- Portable Network Graphics (PNG)
- PTL, PRTL (Adobe Title Designer)
- Targa (TGA, ICB, VDA, VST)
- TIFF
- PSQ

**Nota:** Potete importare file a più livelli di Illustrator e Photoshop.



**Formati di file di progetto video supportati**

Potete importare uno dei seguenti tipi di file video del progetto:

- Adobe Premiere 6.0 o 6.5 (PPJ)
- Adobe Premiere Pro (PRPROJ)
- Advanced Authoring Format (AAF)
- Progetto di After Effects (AEP)
- EDL (Editing Decision List, Lista decisionale di montaggio)
- PLB

**Consultate anche**

“formati di file: supportati per l'esportazione” a pagina 357

## Controllo del dispositivo

**Informazioni sul controllo del dispositivo**

Le funzioni di controllo dispositivo di Adobe Premiere Pro possono semplificare e automatizzare l'acquisizione di video e l'esportazione di sequenze su nastro. Il controllo del dispositivo consente di controllare con precisione dispositivi come videoregistratori e videocamere mediante i comandi di acquisizione e acquisizione in batch. Con il controllo del dispositivo potete usare il pannello Acquisizione per archiviare le singole clip, quindi il comando Acquisizione batch per registrare automaticamente le clip archiviate.

Adobe Premiere Pro controlla i dispositivi attraverso il supporto incorporato di IEEE 1394 e il supporto di controller RS-232, RS-422 LANC e Control-M compatibili. Se il dispositivo non viene riconosciuto automaticamente, di qualunque tipo sia, è necessario configurarlo. Prima di impostare il controllo dispositivo, assicuratevi che la videocamera o il videoregistratore utilizzato supporti il controllo dispositivo esterno e sia disponibile un cavo per collegare il dispositivo al controller, al computer o a entrambi.

**Per configurare un progetto per il controllo dispositivo**

Alcune impostazioni di controllo dispositivo sono disponibili in Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo, altre nella sezione Controllo dispositivo in fondo al riquadro Impostazioni del pannello Acquisizione. Le impostazioni di controllo dispositivo riguardano l'intero progetto.

- 1** Scegliete Modifica > Preferenze > Acquisizione.
- 2** Selezionate una o più opzioni di acquisizione tra quelle disponibili. Se state utilizzando un controller di dispositivo che genera un proprio codice di tempo (ad esempio, un controller LANC per una videocamera Hi8), selezionate Usa codice di tempo di controllo del dispositivo. In questo modo il codice di tempo illeggibile registrato sul nastro viene sostituito con il codice di tempo del controller. Fate clic su OK.
- 3** Per salvare le clip acquisite in uno specifico raccoglitore di un progetto, accertatevi che il progetto sia aperto e che il raccoglitore compaia nel pannello Progetto.
- 4** Scegliete File > Acquisisci in.
- 5** Nel riquadro Impostazioni, fate clic su Modifica per verificare che le impostazioni di acquisizione siano adatte al dispositivo in uso.
- 6** Fate clic su Salva per salvare un gruppo di impostazioni del progetto. Una volta selezionate le impostazioni corrette per il dispositivo, fate clic su OK.
- 7** Nella sezione Posizioni di acquisizione del riquadro Impostazioni, verificate che nelle unità disco impostate per il video e l'audio acquisiti vi sia sufficiente spazio libero. Per modificare le posizioni, scegliete Personalizzato dal menu Video o Audio, fate clic sul pulsante Sfoglia, impostate la posizione e fate clic su OK.

**8** Se il controllo dispositivo non è stato configurato, nella sezione Controllo dispositivo scegliete un dispositivo dal menu Dispositivo e fate clic su Opzioni per configurarlo. Le opzioni variano a seconda del dispositivo. Per ulteriori informazioni consultate la documentazione del dispositivo in uso.

**9** Verificate nel pannello Acquisizione che i pulsanti di controllo dispositivo funzionino e che il video compaia nel riquadro dell'anteprima.

**10** Fate clic su Archiviazione. Nell'area Imposta, verificate che l'impostazione del menu Acquisisci sia corretta e, se necessario, selezionate un raccoglitore dall'elenco. Se non è selezionato alcun raccoglitore o se l'elenco è vuoto, le clip acquisite vengono visualizzate nel pannello Progetto.

**11** Inserire le informazioni necessarie nell'area Dati clip.

**Nota:** Per evitare confusione, assicuratevi che il nome del nastro sia univoco. Alcuni tipi di software per il controllo dispositivo chiedono di specificare il Nome cassetta ogni volta che inserite un nuovo nastro. Le altre opzioni di Archiviazione dati non sono obbligatorie.

## Per configurare un dispositivo per il controllo dispositivo

Adobe Premiere Pro supporta il controllo di dispositivi come videocamere e videoregistratori. Controlla i dispositivi DV e HDV mediante le connessioni IEEE 1394, nonché i dispositivi a controllo seriale mediante i controller RS-232, RS-422, LANC o Control-M installati su un computer specifico.

**1** Aprite la finestra di dialogo Preferenze controllo dispositivo in uno dei seguenti modi:

- Scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo.
- Fate clic su Impostazioni nel pannello Acquisizione.

**2** Selezionate il tipo di dispositivo che desiderate controllare nel menu a comparsa Dispositivo.

**3** Fate clic su Opzioni ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se state connettendo un dispositivo DV o SDI, selezionate il marchio e il tipo di dispositivo. Se il dispositivo utilizzato non è elencato, fate clic su Vai in linea per info dispositivo.
- Se state collegando un dispositivo seriale, specificate il protocollo, la porta, il tempo sorgente e la base tempo.

**4** Nella finestra di dialogo Opzioni di controllo dispositivo, verificate lo stato:

**Non in linea** Adobe Premiere Pro non rileva il dispositivo, quindi controllate tutti i collegamenti e le impostazioni.

**Rilevato** Adobe Premiere Pro rileva il dispositivo ma non è in grado di controllare il nastro; è possibile che il nastro non sia stato inserito.

**Online** Adobe Premiere Pro rileva il dispositivo ed è in grado di controllare il nastro. Fate clic su OK.

**5** Nella sezione Controllo dispositivo del riquadro Impostazioni, impostate le seguenti opzioni a seconda delle esigenze:

**Tempo di preroll** Indica con quanto anticipo rispetto al punto di attacco deve essere avviato il nastro prima dell'acquisizione. Il valore dipende dal dispositivo in uso.

**Offset codice di tempo** Indica il numero di fotogrammi per regolare il codice di tempo incorporato nel video acquisito in modo che corrisponda con il numero di codice di tempo dello stesso fotogramma nel nastro sorgente.

### Per calibrare un dispositivo RS-422 o RS-232

**1** Selezionate File > Esporta > Esporta su cassetta.

**2** Fate clic su Opzioni.

**3** Immettete i numeri di fotogrammi offset, come richiesto dal dispositivo in uso, nelle caselle Ritarda inizio filmato, Tempo modifiche manuali e Preroll.

### Per controllare un dispositivo RS-422 o RS-232




**1** Selezionate Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo.


**2** Dal menu Dispositivo, scegliete Controllo dispositivo seriale.


**3** Fate clic su Opzioni.



- 4 Nella sezione Controllo VTR e porta, selezionate un protocollo e una porta per il dispositivo.
- 5 Nella sezione Controllo tempo, selezionate un'origine di tempo e una base temporale per il dispositivo.

## Controlli del dispositivo nel pannello Acquisizione


Potete usare i controlli nel pannello Acquisizione per far funzionare il dispositivo mentre archiviate le clip. Il jog  consente di passare rapidamente a fotogrammi vicini mentre lo shuttle  consente di cambiare la velocità del nastro mentre viene riprodotto in avanti o all'indietro. Il pulsante Esegui registrazione  permette di avviare l'acquisizione manuale.

Se premete il pulsante Riavvolgi  mentre il nastro è fermo, il dispositivo riavvolge il nastro alla massima velocità. Se riavvolgete mentre il nastro è in movimento o in pausa, il dispositivo riavvolge il nastro e visualizza il video nell'anteprima.

Se premete il tasto Avanzamento rapido  mentre il nastro è fermo, il dispositivo fa avanzare il nastro alla massima velocità. Se usate l'avanzamento rapido mentre il nastro è in movimento o in pausa, il dispositivo fa avanzare il nastro e visualizza il video nell'anteprima.

Se premete il pulsante Scena precedente  il nastro scorre al punto di inizio precedente e si mette in pausa. Se premete il pulsante Scena successiva  il nastro scorre sino all'inizio della scena successiva e lì si arresta.

Per controllare il dispositivo potete usare anche i tasti J, K e L. Il tasto J riavvolge il nastro, il tasto L lo fa avanzare rapidamente e il tasto K lo mette in pausa. La velocità di avanzamento o riavvolgimento aumenta ogni volta che si preme J o L. Per riavvolgere o avanzare di un fotogramma alla volta, tenete premuto K e premete J o L. Per riavvolgere o avanzare lentamente, tenete premuti contemporaneamente K+J o K+L.

 *Per usare i comandi del pannello Acquisizione tramite tastiera, consultate le descrizioni comandi riportate nel pannello Acquisizione. Potete impostare le scelte rapide da tastiera selezionando Modifica > Personalizza uso tastiera. Potete inoltre passare a una posizione del nastro digitando il relativo codice di tempo nella visualizzazione di Attacco o Stacco del pannello Acquisizione e premendo Invio.*

## Acquisire e digitalizzare

### Requisiti di sistema per l'acquisizione

Per acquisire metraggi di video digitali, il sistema di montaggio deve disporre dei seguenti componenti:

- Se desiderate acquisire metraggio DV o HDV, una porta o scheda di acquisizione IEEE 1394 (FireWire, iLink) compatibile con OHCI oppure una scheda di acquisizione IEEE 1394 non compatibile con OHCI con impostazioni predefinite, driver e plug-in scritti espressamente per Adobe Premiere Pro.
- Per acquisire metraggio HD, una scheda di acquisizione compatibile con Adobe Premiere Pro con input SDI. A livello nativo, Adobe Premiere Pro supporta la scheda AJA HD SDI.
- Un codec (modulo di compressione/decompressione) per il tipo di dati da acquisire. Adobe Premiere Pro usa codec propri per importare metraggio DV e HDV. Per altri tipi sono disponibili codec software plug-in. I codec hardware sono incorporati in alcune schede di acquisizione.
- Un disco rigido in grado di supportare la velocità dati del tipo di video digitale da acquisire.
- Spazio su disco sufficiente per il metraggio acquisito. La lunghezza di una clip acquisita può essere limitata dal sistema operativo.
- Un progetto creato con un'impostazione predefinita nella finestra di dialogo Nuovo progetto, in cui tutte le impostazioni corrispondono al metraggio da acquisire.

**Nota:** Alcune videocamere DV e HDV richiedono un collegamento ai rispettivi trasformatori per attivare le porte IEEE 1394. Altre possono passare alla modalità pausa o demo se vengono lasciate in modalità videocamera senza attività del nastro per un certo periodo di tempo. Per evitare questi problemi, collegate la videocamera all'adattatore di alimentazione quando volete usarla per acquisire o copiare video. Se la videocamera entra in modalità demo con l'adattatore di alimentazione collegato, disattivate questa funzione tramite i menu della videocamera.

## Per preparare l'acquisizione di video digitali

**1** Una volta collegato il dispositivo digitale al computer usando una connessione IEEE 1394 o SDI, accendete il dispositivo ed effettuate una delle operazioni seguenti:

- Se è una videocamera, impostatela in modalità di riproduzione, che può essere contrassegnata VTR o VCR.
- Se è un videoregistratore, verificate che la sua uscita sia impostata correttamente.

***Nota:** Non impostate la videocamera su una modalità di registrazione, contrassegnata come Camera o Filmato.*

**2** Avviate Adobe Premiere Pro. Nella finestra Benvenuti, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Nuovo progetto, selezionate le impostazioni predefinite desiderate nel pannello Carica predefinito e fate clic su OK.
- Selezionate un progetto esistente. Il progetto deve usare un'impostazione predefinita che corrisponde alle impostazioni video e audio del metraggio da acquisire.

**3** Scegliete Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale e specificate le posizioni per Video acquisito e Audio acquisito.

***Nota:** Adobe Premiere Pro supporta video con profondità in bit elevata (superiore a 8 bit) necessaria per il montaggio di metraggio standard e ad alta definizione.*

## Per acquisire senza controllo dispositivo

Se il dispositivo non può essere controllato da Adobe Premiere Pro, potete acquisire il video manualmente. Dovete usare sia i comandi del dispositivo di riproduzione che i comandi del pannello Acquisizione di Adobe Premiere Pro.

- 1** Verificate che il videoregistratore o la videocamera sia collegato correttamente al computer.
- 2** Scegliete File > Acquisisci in.
- 3** Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.
- 4** Usate i comandi del videoregistratore o della videocamera per spostare il nastro a un punto alcuni secondi prima del fotogramma da dove iniziare l'acquisizione.
- 5** Premete il pulsante di riproduzione sul videoregistratore o sulla videocamera, quindi fate clic sul pulsante rosso Esegui registrazione nel pannello Acquisizione.
- 6** Registrare qualche secondo oltre la fine del metraggio richiesto per consentire il montaggio. Premete il tasto Esc per interrompere la registrazione.

Nella finestra di dialogo Salva file acquisito, immettete i dati di archiviazione e fate clic su OK. Il nuovo file viene elencato nel pannello Progetto e salvato nella posizione su disco specificata nel riquadro Impostazioni del pannello Acquisizione.

## Acquisire con il controllo del dispositivo

Quando il dispositivo e il progetto sono configurati correttamente, potete iniziare ad acquisire le clip tramite il controllo dispositivo. Potete acquisire un intero nastro oppure definire un punto di attacco e uno di stacco per ogni clip, quindi acquisire la clip. Potete archiviare i punti di attacco e stacco per un numero illimitato di clip ed eseguire un'acquisizione in batch in Adobe Premiere Pro per tutte le clip desiderate.

### Per acquisire un intero nastro

- 1** Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.
- 2** Inserite una cassetta nel dispositivo. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.



*L'inserimento di un numero univoco nel nome evita di usare due volte lo stesso nome.*

- 3** Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.
- 4** Riavvolgete il nastro fino all'inizio.
- 5** Se volete creare un file distinto per ogni nuova scena del nastro, selezionate Ricerca scena nell'area Acquisizione.

**6** Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi nella casella Maniglie dell'area Acquisizione.

**7** Fate clic sul pulsante Cassetta.

### **Per selezionare e acquisire una clip**

- 1** Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.
- 2** Inserite una cassetta nel dispositivo. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.
- 3** Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.
- 4** Usate i comandi del pannello Acquisizione per passare al primo fotogramma da acquisire e fate clic sul pulsante Imposta attacco. Quindi, passate all'ultimo fotogramma da acquisire e fate clic sul pulsante Imposta attacco.
- 5** Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi per queste maniglie nell'impostazione Maniglie della sezione Acquisizione.
- 6** Fate clic sul pulsante Attacco/stacco nell'area Acquisizione del riquadro Archiviazione per acquisire la clip individuata.

### **Consultate anche**

“Per configurare un progetto per il controllo dispositivo” a pagina 63


“Per configurare un dispositivo per il controllo dispositivo” a pagina 64

### **Per usare la rilevazione di scena automatica**

Invece di archiviare manualmente i punti di attacco e stacco, potete usare la funzione Ricerca scena. Tale funzione analizza il video alla ricerca di interruzioni tra le scene indicate dall'ora registrata sul nastro, ad esempio in corrispondenza del pulsante di pausa premuto con la videocamera. Quando si esegue un'acquisizione con la funzione Ricerca scena attivata, Adobe Premiere Pro acquisisce automaticamente un file a parte ogni volta che rileva un'interruzione di scena. Ricerca scena funziona per l'acquisizione sia di un intero nastro che di una semplice sezione tra punti di attacco e stacco specificati. Se attivate Ricerca scena e acquisite con punti di attacco e stacco, le clip potrebbero risultare divise tra i punti di attacco e stacco specificati laddove venga rilevata un'interruzione di scena.

La ricerca scene memorizza le scene da acquisire in batch senza interferire con l'avanzamento del nastro. Memorizza anche le scene a cavallo di interruzioni del codice di tempo.

❖ Nel pannello Acquisizione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Ricerca scena  sotto l'immagine.
- Selezionate Ricerca scena nell'area Acquisizione del riquadro Archiviazione.

### **Problemi comuni di acquisizione**

Se insorgono problemi durante l'acquisizione di metraggio digitale, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Pro oppure la documentazione della videocamera, del videoregistratore o della scheda di acquisizione. Potete anche visitare il sito Web di Adobe per richiedere supporto tecnico. Di seguito sono riportati alcuni tra i problemi più comuni che possono presentarsi quando acquisite video digitali:

- Se il dispositivo (videocamera o videoregistratore) entra in modalità pausa, chiudete e riaprite il pannello Acquisizione oppure chiudete il pannello Acquisizione, spegnete e riaccendete il dispositivo, quindi riaprite il pannello Acquisizione. La modalità pausa di molte videocamere può essere disattivata collegandole all'alimentazione a corrente alternata ed espellendo il nastro.
- Se il video appare granuloso nel riquadro Acquisizione o nel pannello Monitor, è possibile che Adobe Premiere Pro abbia ridotto la qualità di visualizzazione a favore della qualità di acquisizione. l'acquisizione e la memorizzazione avvengono alla qualità che avete stabilito, mantenuta anche per la riproduzione su monitor NTSC o PAL. Sui sistemi più lenti, Adobe Premiere Pro potrebbe ridurre la qualità dell'anteprima durante l'acquisizione per riservare sufficienti risorse della CPU all'acquisizione a piena qualità.

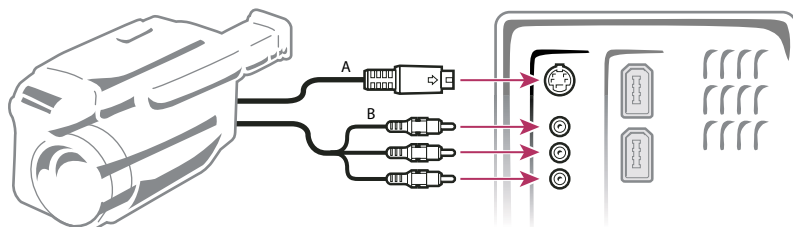
- Se l'immagine video non compare nel pannello Acquisizione, verificate le impostazioni di controllo dispositivo e acquisizione. A questo punto, lasciando acceso il dispositivo, riavviate Adobe Premiere Pro.
- Se l'audio e il video acquisiti non sono sincronizzati, verificate che non ci siano salti di sezioni (rimaste non registrate) tra le riprese. Le aree di nastro vuote sono prive di codice di tempo: questo può causare interruzioni nel conteggio del tempo della videocamera. Quando acquisite l'area vuota, la videocamera non trasmette fotogrammi validi, ma il tempo continua a essere calcolato.
- Se non è stato registrato audio, provate a riprodurre una sorgente usando il sistema di input audio e gli altoparlanti del computer senza registrare. Se non riuscite a sentire nulla, è possibile che la sorgente audio non sia collegata correttamente o che qualche parametro audio sia stato impostato in modo errato. Verificate le connessioni hardware, i dispositivi audio e video nel Pannello di controllo di Windows e le impostazioni del mixer, quindi consultate la documentazione della scheda audio. In Adobe Premiere Pro, selezionate Modifica > Preferenze, quindi verificate le impostazioni relative a Audio, Hardware audio e Mapping output audio.

### Per stabilire se il dispositivo è in linea

- 1 Selezionate File > Acquisisci.
- 2 Nella sezione Controllo dispositivo del riquadro Impostazioni, fate clic su Opzioni.
- 3 Nella finestra di dialogo Opzioni, fate clic su Controlla stato.

## Digitalizzare video analogici

Per modificare video girati in formato analogico occorre prima digitalizzarli. Potete eseguire la digitalizzazione indirizzando il segnale video attraverso una videocamera digitale in grado di digitalizzare al volo oppure attraverso un dispositivo di digitalizzazione installato sul computer in uso. In alternativa, potete doppiare il metraggio analogico in formato digitale, quindi acquisire il video da un dispositivo digitale attraverso una scheda di acquisizione come qualsiasi altra sorgente digitale. A seconda delle apparecchiature disponibili, potete digitalizzare video analogici da vari tipi di segnale, compresi video componente, composito e S-video. Alcuni digitalizzatori forniscono il controllo del dispositivo. Vengono collegati al dispositivo sorgente con prese a jack RS-232, RS-422, LANC o Control-M e consentono di controllare il dispositivo dal pannello Acquisizione di Adobe Premiere Pro e di eseguire acquisizioni batch. Consultate le istruzioni fornite con la videocamera e la scheda di acquisizione/digitalizzatore.



Collegamenti per il video analogico


A. Collegamento S-video B. Collegamenti video composito e audio sinistra-destra

### Informazioni sulle impostazioni della scheda di acquisizione

Alcune impostazioni di acquisizione visualizzate in Adobe Premiere Pro possono essere state fornite dal software plug-in accluso alla scheda di acquisizione/digitalizzatore. A causa delle differenze tra le marche di schede, le opzioni specifiche e i formati supportati possono variare. Questa complessa relazione tra schede di acquisizione video e Adobe Premiere Pro può rendere difficile l'identificazione dell'elemento del sistema responsabile per un'opzione o un problema. Adobe, come pure la maggior parte dei produttori di schede di acquisizione, rende disponibile sul Web documentazione di risoluzione dei problemi che aiuta a stabilire se un'opzione o un problema è legato alla scheda di acquisizione video e relativo software o ad Adobe Premiere Pro. Controllate sul sito Web di Adobe Premiere Pro e quello del produttore della scheda di acquisizione la presenza di risorse di soluzione dei problemi.

La maggior parte delle schede di acquisizione supportate installa un file di impostazioni predefinite selezionabile nel riquadro Carica predefinito della finestra di dialogo Nuovo progetto di Adobe Premiere Pro. Questo file imposta automaticamente tutte le opzioni di acquisizione nel modo più idoneo per la scheda di acquisizione in uso. Per risultati ottimali, usate le impostazioni predefinite della scheda di acquisizione in uso, se disponibili, e non modificate le impostazioni di acquisizione del riquadro Impostazioni personalizzate.

### Per digitalizzare video analogici

- 1 Chiudete Adobe Premiere Pro.
- 2 Collegate le uscite video e audio del dispositivo analogico in uso alle entrate analogiche del dispositivo digitale (digitalizzatore, videocamera o videoregistratore digitale).
- 3 Se il dispositivo digitale è un digitalizzatore, una videocamera o un videoregistratore esterno, collegatene l'uscita digitale (IEEE 1394 o SDI) alla corrispondente porta digitale del computer.
- 4 Se il dispositivo digitale è un digitalizzatore con controlli dispositivo, collegatene la porta di controllo dispositivo (RS-232, RS-422, LANC o Control-M) con quella del dispositivo analogico.
- 5 Accendete entrambi i dispositivi.
- 6 Se il dispositivo digitale è una videocamera, mettetela in modalità VTR or VCR (non videocamera).
- 7 Impostate il controllo di selezione input sul dispositivo digitale per l'ingresso analogico corretto.
- 8 Avviate Adobe Premiere Pro.
- 9 Nella finestra Benvenuti, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic su Nuovo progetto, nel riquadro Carica predefinito selezionate le impostazioni predefinite della scheda di acquisizione (se disponibili), quindi fate clic su OK.
  - Selezionate un progetto esistente configurato con le impostazioni predefinite della scheda di acquisizione e fate clic su OK.
- 10 Selezionate File > Acquisisci.
- 11 Nel pannello Acquisizione, verificate attentamente le opzioni del riquadro Impostazioni. Per modificarle, fate clic su Modifica. (Le impostazioni di questa finestra di dialogo sono fornite dal software plug-in del produttore della scheda, non da Adobe Premiere Pro, e variano a seconda della marca e del modello della scheda di acquisizione. Consultate la documentazione del driver software fornito dal produttore della scheda di acquisizione).
- 12 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se il dispositivo digitale non offre il controllo dispositivo, regolate la sorgente usando i controlli del dispositivo analogico. Premete Play sul dispositivo analogico e fate clic sul pulsante di registrazione  nel pannello Acquisizione.
  - Se il dispositivo digitale dispone del controllo dispositivo, acquisite o registrate metraggio usando i controlli del pannello Acquisizione, come se si trattasse di una sorgente digitale.



*Per stabilire gli effetti delle impostazioni di compressione sulla velocità dati del video acquisito, usate il diagramma delle velocità dati di Adobe Premiere Pro.*

### Digitalizzare l'audio analogico

Se volete utilizzare audio non ancora in formato digitale, ad esempio proveniente da una cassetta analogica o da un microfono dal vivo, è necessario digitalizzarlo mediante una scheda di acquisizione/digitalizzatore audio o audio/video.


La qualità dell'audio digitalizzato e le dimensioni del file audio dipendono dalla *frequenza di campionamento* (numero di campioni per secondo) e dalla *profondità in bit* (numero di bit per campione) dell'audio digitalizzato. L'audio stereo, inoltre, richiede uno spazio su disco doppio rispetto all'audio mono. Questi parametri, controllati nella sezione Impostazioni di acquisizione della finestra di dialogo Impostazioni progetto, stabiliscono la precisione con cui il segnale audio analogico viene rappresentato in forma digitale. Frequenze di campionamento e profondità in bit maggiori producono livelli superiori di qualità, ma anche file di dimensioni maggiori. Acquisite audio alla massima qualità consentita dal computer in uso anche se in questo modo si utilizzano impostazioni superiori a quelle specificate per l'esportazione o la riproduzione finale. In questo modo si ottiene uno *spazio di manovra*, ossia dati aggiuntivi che aiutano a mantenere la qualità quando regolate il guadagno audio o applicate effetti audio come l'equalizzazione o la compressione/espansione dell'intervallo dinamico.

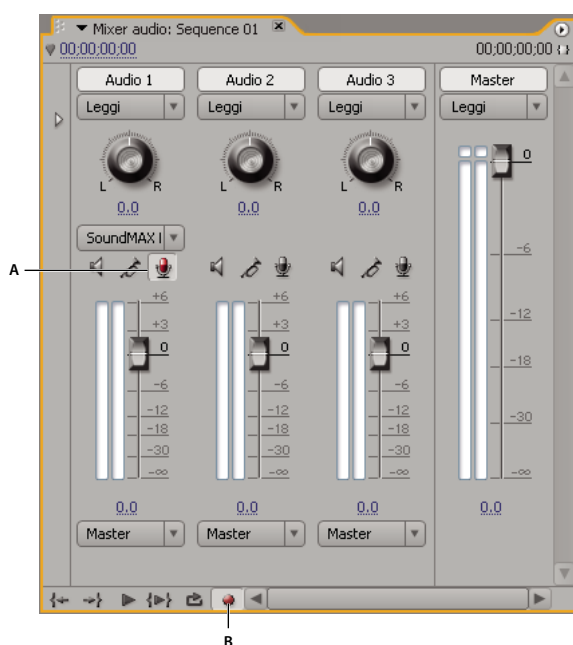
Benché il formato DV possa registrare due coppie stereo indipendenti, Adobe Premiere Pro è in grado di acquisire una sola coppia stereo. È possibile selezionare la coppia stereo 1, stereo 2 oppure un mix di entrambe le coppie a seconda dell'hardware DV in uso. Consultate il manuale dell'apparecchiatura DV.

### Per impostare la posizione dell'audio acquisito

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Dischi memoria virtuale.
- 2 Selezionate una posizione per Audio acquisito e fate clic su OK.

### Per registrare un commento

- 1 Collegate il microfono alla presa di entrata del microfono del computer o della scheda audio. Se necessario, scegliete Modifica > Preferenze > Dispositivi audio per configurare il dispositivo di input.
- 2 Se desiderate visualizzare in anteprima il pannello Timeline man mano che registrate, posizionate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline qualche secondo prima del momento in cui volete far iniziare il commento.
- 3 Nel pannello Mixer audio, fate clic sul pulsante Abilita traccia per la registrazione  per ogni traccia nella quale registrare l'audio.



Comandi di registrazione del Mixer audio

A. Pulsante Abilita traccia per la registrazione B. Pulsante Esegui registrazione del Mixer audio

- 4 In Mixer audio, fate clic sul pulsante Esegui registrazione della sequenza. Adobe Premiere Pro prepara la sequenza per la registrazione, ma sposta la testina solo quando premete il pulsante Riproduci.
- 5 Dal menu del pannello Mixer audio, selezionate Solo controllo in ingresso per controllare solo gli ingressi della scheda audio.
- 6 Verificate i livelli di input parlando nel microfono.
- 7 Al termine delle verifiche, selezionate Solo controllo in ingresso per verificare anche le tracce audio del progetto.
- 8 Parlate di nuovo nel microfono. Tenete d'occhio i controlli di livello del Mixer audio per fare in modo che i livelli di ingresso per le tracce abilitate per la registrazione siano alti ma senza clipping.
- 9 Fate clic sul pulsante Riproduzione in Mixer audio, quindi iniziate il commento.


### Consultate anche

“Informazioni sull'audio” a pagina 162



### Per registrare una sorgente analogica

Potete registrare audio da un dispositivo sorgente analogico, come un videoregistratore o un giradischi.

- 1 Collegare la sorgente analogica alla presa di entrata del microfono del computer o della scheda audio. Se necessario, scegliete Modifica > Preferenze > Dispositivi audio per configurare il dispositivo di input.
- 2 Se desiderate visualizzare in anteprima il pannello Timeline man mano che registrate, posizionate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline qualche secondo prima del momento in cui volete far iniziare la registrazione.
- 3 Nel pannello Mixer audio, fate clic sul pulsante Abilita traccia per la registrazione  per ogni traccia nella quale registrare l'audio.
- 4 In Mixer audio, fate clic sul pulsante Esegui registrazione della sequenza. Adobe Premiere Pro prepara la sequenza per la registrazione, ma sposta la testina solo quando premete il pulsante Riproduci.
- 5 Dal menu del pannello Mixer audio, selezionate Solo controllo in ingresso per controllare solo gli ingressi della scheda audio.
- 6 Verificate i livelli di input riproducendo una selezione dalla sorgente analogica.
- 7 Al termine delle verifiche, selezionate Solo controllo in ingresso nel pannello Mixer audio per verificare anche le tracce audio del progetto.
- 8 Riproducete di nuovo una selezione dalla sorgente analogica. Tenete d'occhio i controlli di livello del Mixer audio per fare in modo che i livelli di ingresso per le tracce abilitate per la registrazione siano alti ma senza clipping.
- 9 Fate clic sul pulsante Riproduzione in Mixer audio, quindi premete Play sul dispositivo sorgente.

### Consultate anche

“Informazioni sull'audio” a pagina 162

## Acquisizione in batch

### Informazioni sull'acquisizione in batch

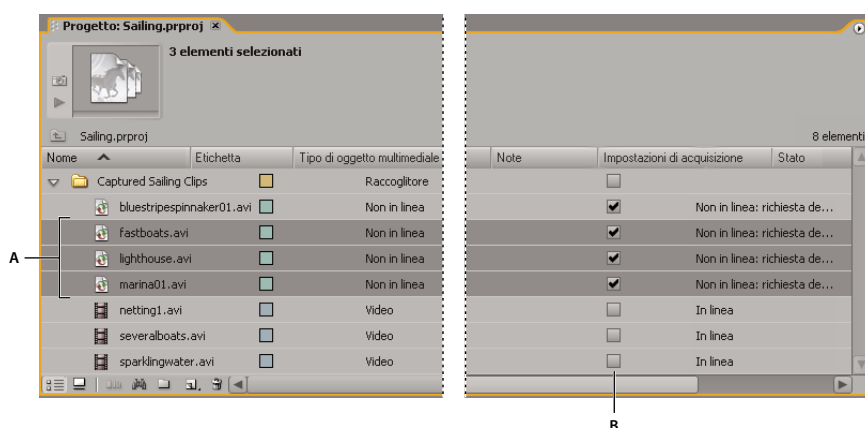
Adobe Premiere Pro supporta l'acquisizione in batch, ossia l'acquisizione automatica di più clip da un dispositivo controllabile senza l'intervento dell'utente. Potete definire un batch selezionando un gruppo di clip archiviate che vengono visualizzate come clip non in linea (segnaposto) nel pannello Progetto o in un raccoglitore. Potete acquisire un numero illimitato di clip archiviate non in linea selezionandole e scegliendo File > Acquisisci in batch. Quando avviate l'acquisizione, Adobe Premiere Pro riordina automaticamente le clip per nome di cassetta e codice di tempo dell'attacco, per acquisirle nel modo più efficace.

Per risparmiare tempo e ridurre il numero di clip da archiviare manualmente, provate la funzione Ricerca scena. Consultate “Per usare la rilevazione di scena automatica” a pagina 67.

Per acquisire in batch una serie di clip archiviate (non in linea), selezionatele nel pannello Progetto e scegliete File > Acquisisci in batch. Se avete organizzato le clip non in linea in raccoglitori, potete selezionare un raccoglitore per acquisirne in batch tutto il contenuto.

Adobe Premiere Pro può eseguire l'acquisizione in background, consentendo di effettuare altre operazioni durante l'acquisizione. Quando avviate l'acquisizione manuale o in batch con Adobe Premiere Pro, potete ridurre icona Adobe Premiere Pro o passare a un'altra applicazione senza interrompere l'operazione. Una volta ripristinata la finestra di Adobe Premiere Pro, basta fare clic in un punto qualunque al suo interno per interrompere l'acquisizione. Tenete presente tuttavia che, se effettuate operazioni che richiedono molte risorse di sistema, durante l'acquisizione potrebbero verificarsi dei salti di fotogrammi. La possibilità che vengano saltati fotogrammi è minore nei sistemi a prestazioni elevate, come quelli con processori duali.

**Nota:** L'acquisizione in batch non è consigliata per i primi e gli ultimi 30 secondi del nastro a causa di possibili problemi di codice di tempo e rilevazione. Queste sezioni vanno acquisite manualmente.



Preparazione per l'acquisizione in batch

A. Clip selezionate per l'acquisizione B. Opzione Impostazioni di acquisizione

## Consultate anche

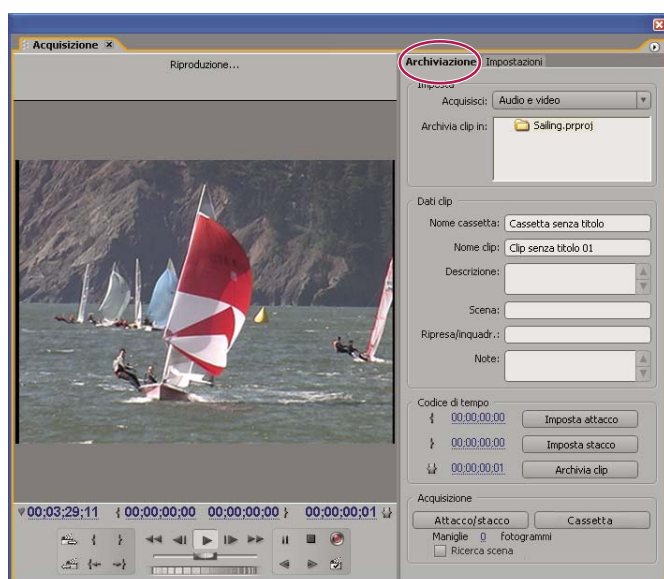
“Informazioni sul controllo del dispositivo” a pagina 63

## Per archiviare clip per l'acquisizione in batch

Potete specificare le scene da usare dai nastri sorgente *archiviandole* come una serie di file non in linea per l'acquisizione in un secondo tempo. Se configurate il controllo dispositivo nella finestra di dialogo Preferenze in modo da controllare a distanza la videocamera o il videoregistratore, potete creare file non in linea usando i comandi di archiviazione clip del pannello Acquisizione, quindi usando il comando *Acquisisci in batch* per acquisire automaticamente le clip archiviate.

Se avete un elenco di punti di attacco e stacco, potete archivarli manualmente senza un dispositivo in linea: immettete semplicemente i punti di attacco e stacco di ogni clip e fate clic sul pulsante *Archivia clip*. Potete anche archiviare i numeri di fotogramma usando un programma di archiviazione o foglio elettronico separato e importando poi il foglio elettronico in Adobe Premiere Pro come elenco di file non in linea.

- 1 Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.
- 2 Inserite una cassetta nel dispositivo. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.
- 3 Usate i comandi del pannello Acquisizione per passare al primo fotogramma della prima ripresa e fate clic sul pulsante *Imposta attacco*. Quindi, passate all'ultimo fotogramma della ripresa e fate clic sul pulsante *Imposta attacco*.
- 4 Nell'area *Imposta* del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.
- 5 Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi per queste maniglie nell'impostazione *Maniglie* della sezione Acquisizione.
- 6 Fate clic sul pulsante *Archivia clip* nell'area *Codice di tempo* del riquadro Archiviazione per archiviare la clip individuata. Alla richiesta, assegnate un nome alla clip. Adobe Premiere Pro archivia la clip inserendo un file non in linea nel pannello Progetto.
- 7 Per registrare le singole riprese da sottoporre all'acquisizione in batch, ripetete i passaggi da 2 a 6.



Pannello Acquisizione con la scheda Archiviazione attiva

## Per archiviare le clip in modo interattivo

- 1 Assicuratevi che il dispositivo sia collegato e in modalità VTR o VCR (non Videocamera), quindi scegliete **File > Acquisisci**.
- 2 Nel riquadro Archiviazione, immettete i valori da usare come impostazioni predefinite nelle sezioni Impostazioni e Dati clip.
- 3 Riproducete il nastro. Fate clic su **Imposta attacco** o **Imposta stacco** in qualsiasi momento, anche durante la riproduzione del nastro. Se necessario, ripetete l'operazione.
- 4 Dopo avere impostato i punti di attacco e stacco desiderati, fate clic su **Archivia clip**, verificate i dati della clip e fate clic su **OK**.



Potete regolare leggermente il codice di tempo usando i tasti + (più) o - (meno). Ad esempio, per aggiungere fotogrammi oltre il punto di stacco, selezionate l'intero codice di tempo dello stacco, digitate +5 e premete **Invio**.

## Suggerimenti per archiviare le clip in modo interattivo

- Impostate le opzioni nel riquadro Archiviazione del pannello Acquisizione. Adobe Premiere Pro usa i dati correnti nelle sezioni Impostazione e Dati clip come valori predefiniti per le clip archiviate successivamente. Se volete archiviare una serie di clip nel raccoglitore che già contiene dati analoghi, salvatele specificando i dati della clip prima di iniziare ad archiviare la serie. Quando fate clic sul pulsante **Archivia clip**, compare una finestra di dialogo che consente di accettare o modificare i dati della clip.
- Specificate un nome per il nastro nella sezione Dati clip. Adobe Premiere Pro richiede questo nome ogni volta che avviate un'acquisizione in batch.
- Il Nome clip nella sezione Dati clip viene integrato automaticamente con una progressione numerica. Per numerare una serie di clip con nomi che iniziano con "Inseguimento", ad esempio digitate **Inseguimento 01**, con il numero alla fine del nome. Alle clip archiviate in seguito viene assegnato automaticamente il numero successivo, in questo esempio "Inseguimento 02".
- Potete modificare le impostazioni del pannello Acquisizione in qualsiasi momento. Se ad esempio durante la riproduzione del nastro l'azione cambia, potete prepararvi ad acquisire la nuova azione selezionando un altro raccoglitore in cui archiviare le clip successive o digitando un nome diverso per la descrizione o la scena. Non è necessario arrestare il nastro per modificare le impostazioni.
- Potete controllare il dispositivo e archiviare le clip tramite la tastiera. Per visualizzare o modificare le scelte rapide da tastiera, consultate le descrizioni strumenti per i comandi del pannello Acquisizione o scegliete **Modifica > Personalizza uso tastiera**.

- Per creare un nuovo file non in linea dovete fare clic su Archivia clip. Questo arresta il nastro mentre confermate i dati della clip per il nuovo file non in linea.

## Configurare le impostazioni per l'acquisizione in batch

Nel pannello Progetto l'elenco batch delle clip archiviate compare come elenco di file non in linea. Se intendete acquisire molte clip, può essere utile creare in anticipo i raccoglitori nel pannello Progetto per potervi archiviare direttamente i singoli gruppi di clip non in linea. Quando eseguite l'acquisizione in batch, i file non in linea vengono sostituiti da clip acquisite, secondo l'organizzazione in raccoglitori impostata.

Potete acquisire audio e video su unità separate. Impostate le posizioni dei nuovi file scegliendo Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale. Non modificando le impostazioni predefinite, tutti i file acquisiti o creati da Adobe Premiere Pro saranno memorizzati nella stessa cartella nella quale vengono memorizzati i file di progetto.

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro usa le impostazioni di acquisizione correnti del progetto per acquisire in batch i file non in linea. Se un file non in linea ha impostazioni di acquisizione proprie, Adobe Premiere Pro le usa per acquisirlo. La clip ottenuta conserva tali impostazioni in modo che possa essere riacquisita con le medesime impostazioni. Ad esempio, se le impostazioni di una clip indicano un'acquisizione con dimensioni di fotogramma 720 x 480 in un progetto le cui dimensioni di fotogramma sono 320 x 240, Adobe Premiere Pro acquisisce la clip a 720 x 480, se non si modificano le impostazioni predefinite. Potete ignorare le impostazioni di acquisizione di una clip scegliendo l'opzione Ignora impostazioni di acquisizione.

## Per configurare le impostazioni di acquisizione

Potete assegnare a un file non in linea impostazioni di acquisizione diverse da quelle del progetto, ad esempio per acquisire una clip a una risoluzione superiore a quella di progetto.

- Per stabilire se il file non in linea dispone di impostazioni di acquisizione proprie, consultate la colonna Impostazioni di acquisizione nel pannello Progetto. Fate scorrere a destra per visualizzare la colonna. Se un file non in linea dispone di impostazioni di acquisizione proprie, la corrispondente casella della colonna è selezionata. Se la colonna è nascosta, scegliete Modifica colonne dal menu del pannello Progetto, quindi selezionate Impostazioni di acquisizione. Fate clic su OK.
- Per scoprire o modificare le impostazioni di acquisizione di un file non in linea, selezionate la clip nel pannello Progetto, quindi scegliete Clip > Impostazioni di acquisizione > Configura acquisizione. Il menu Formato di acquisizione consente di visualizzare il formato di acquisizione della clip o sceglierne uno diverso. Normalmente è consigliabile scegliere un formato che corrisponde a quello del metraggio sorgente.
- Per rimuovere le impostazioni di acquisizione di una clip, selezionatela nel pannello Progetto e scegliete Clip > Impostazioni di acquisizione > Cancella impostazioni di acquisizione. Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro acquisisce la clip usando le impostazioni di acquisizioni del progetto.

## Consultate anche

“Per configurare un progetto per il controllo dispositivo” a pagina 63

“Per configurare un dispositivo per il controllo dispositivo” a pagina 64

## Per acquisire le clip in batch

- 1 Selezionate le clip non in linea da acquisire, quindi scegliete File > Acquisisci in batch.
- 2 Nella finestra di dialogo Acquisizione in batch, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se volete acquisire alcuni fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco definiti per le singole clip del batch, scegliete Acquisizione con maniglie e inserite il numero di fotogrammi per le maniglie.
  - Se volete sostituire le impostazioni di acquisizione delle singole clip nel batch con le impostazioni predefinite del progetto, scegliete Ignora impostazioni di acquisizione.
- 3 Verificate che il videoregistratore e la videocassetta sorgente siano impostati correttamente per l'acquisizione, quindi fate clic su OK.

**4** Nella finestra di dialogo Inserite la cassetta, inserite il nastro richiesto e fate clic su OK. Se l'acquisizione deve essere eseguita da più nastri, siate pronti a inserirli subito quando richiesto.

**5** Per interrompere l'acquisizione in batch, fate clic sul pulsante Interrompi nel pannello Acquisizione oppure premete il tasto Esc.

## Risolvere i problemi di acquisizione in batch

L'acquisizione in batch avverrà senza problemi se il controllo dispositivo e le impostazioni di acquisizione del progetto sono configurate correttamente e se i file non in linea archiviati sono compatibili e senza conflitti. Se si verificano problemi durante l'acquisizione in batch, verificate che tutte le clip da acquisire abbiano le impostazioni corrette:

- Lo stato di ogni clip deve essere Non in linea. Verificate lo stato nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto. Se la clip non è in linea, selezionate la clip nel pannello Progetto e scegliete Progetto > Scollega oggetto multimediale. Se selezionate più clip e alcune sono in linea, Adobe Premiere Pro acquisisce solo i file non in linea.
- Le opzioni Nome cassetta, Inizio oggetto multimediale e Fine oggetto multimediale, nella finestra di dialogo Modifica file non in linea, devono essere specificate per ogni file non in linea. Il comando Acquisisci in batch è disponibile se almeno uno dei file non in linea selezionati contiene queste impostazioni, ma verranno acquisite solo le clip con tutte e tre le impostazioni richieste. Se necessario, verificate le impostazioni nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto o fate doppio clic sui singoli file non in linea per modificarne le impostazioni.
- La registrazione di video, audio o entrambi deve essere supportata dal dispositivo di acquisizione selezionato. Ad esempio, l'audio non verrà acquisito se il dispositivo non è in grado di farlo. Se esistono impostazioni che non possono essere acquisite, l'acquisizione in batch si interrompe e compare una finestra di dialogo di errore.
- Il nome del file delle clip, così com'è indicato nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione, non può essere uguale a quello di una clip esistente. Se necessario, fate doppio clic sui singoli file non in linea per verificare l'assenza di duplicati. Se selezionate un file non in linea con un nome duplicato per l'acquisizione in batch, il nome della clip viene leggermente modificato al momento dell'acquisizione. In questo modo, il file avente lo stesso nome non viene sovrascritto.

Per gestire gli errori di acquisizione quando compare la finestra di dialogo di errore, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Per correggere le impostazioni di acquisizione di una o più clip nell'elenco, selezionate i file nell'elenco e fate clic su Modifica.
- Per saltare le clip con impostazioni di acquisizione non valide e continuare con il resto dell'acquisizione in batch, fate clic su Ignora. Le clip ignorate vengono rimosse dall'elenco e non vengono acquisite.
- Per interrompere l'acquisizione in batch, fate clic su Annulla. Non viene acquisita alcuna clip.

## Per importare ed esportare elenchi batch

Potete importare un elenco batch come file di testo delimitato da tabulazioni (.TXT) o virgole (.CSV). Una volta importata, ogni elemento dell'elenco batch di testo diventa un file non in linea nel pannello Progetto. Potete anche esportare i file non in linea come elenco batch in formato .CSV per trasferire un elenco di clip archiviate da un progetto, o da una stazione di lavoro, a un altro. Per vedere il formato di un elenco batch, esportatelo e aprite il file in un editor di testo (come Blocco note) o in un foglio elettronico. Un file di testo con elenco batch può provenire da sorgenti come Adobe Premiere 6.5, utility di archiviazione come Pipeline Autolog oppure software personalizzato per la produzione di video che utilizza database o fogli elettronici per generare un elenco batch.

Quando importate un elenco batch, l'ordine dei campi nell'elenco deve essere il seguente: nome del nastro, attacco, stacco, nome della clip e commento. Quando esportate i file non in linea come elenco batch, Adobe Premiere Pro ordina i campi nel modo seguente: nome del nastro, attacco, stacco, nome della clip, note, descrizione, scena e ripresa/inquadratura. I dati dei campi vengono esportati dalle colonne corrispondenti nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto.

- Per importare una registrazione del codice di tempo dell'elenco batch, scegliete Progetto > Importa elenco batch. Trovate e selezionate il file e fate clic su Apri.
- Per esportare una registrazione del codice di tempo dell'elenco batch, selezionate i file da registrare. Quindi scegliete Progetto > Esporta elenco batch. Specificate un nome e una posizione per il file e fate clic su Salva.

## File non in linea


Un *file non in linea* è un segnaposto per un file sorgente attualmente non disponibile su disco. I file non in linea contengono informazioni sui file sorgente mancanti che rappresentano e assicurano all'utente la flessibilità necessaria quando i file effettivi non sono disponibili. Se un file non in linea compare nel pannello Timeline, nel monitor Programma e nella traccia compare un messaggio che avverte che l'oggetto multimediale non è in linea.

Quando usate il pannello Acquisizione per archiviare le clip da un nastro, Adobe Premiere Pro crea automaticamente file non in linea con le informazioni esatte necessarie per acquisire le clip in seguito. Potete anche creare file non in linea manualmente. I file non in linea sono utili nelle seguenti situazioni:

- Se le clip sono state archiviate ma non ancora acquisite. Dato che i file non in linea si comportano come clip acquisite, potete organizzare quelli archiviati nel pannello Progetto e persino disporli in sequenze nel pannello Timeline prima di acquisire effettivamente le clip non in linea. Quando i file non in linea vengono acquisiti (o trovati, se erano stati acquisiti ma risultavano mancanti), sostituiscono i file non in linea corrispondenti.
- Se volete acquisire le clip archiviate tramite il controllo dispositivo o l'acquisizione in batch. Un elenco di acquisizione in batch in Adobe Premiere Pro è un gruppo di file non in linea: selezionando specifiche clip non in linea queste vengono impostate per l'acquisizione in batch.
- Volete riacquisire le clip usate nel progetto e ciò richiede che le clip in linea vengano convertite in file non in linea con il comando Scollega oggetto multimediale.
- Se un file sorgente non è disponibile quando aprite un progetto e non può essere trovato manualmente né automaticamente. In questo caso, Adobe Premiere Pro mette a disposizione i pulsanti Non in linea e Tutto non in linea.

**Nota:** Le clip in linea e non in linea di Adobe Premiere Pro non sono correlate ai concetti di montaggio in linea e non in linea.

### Per creare un file non in linea

- 1 Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento  in fondo al pannello e scegliete File non in linea dal menu.
- 2 Per Contiene, selezionate l'opzione richiesta.
- 3 Per Nome cassetta, digitate il nome del nastro contenente il video sorgente per la clip non in linea.
- 4 Per Nome file, digitate il nome del file come dovrà comparire su disco una volta acquisito tramite Adobe Premiere Pro. Se state creando un file non in linea per un file sorgente già acquisito ma non ancora presente sul computer, digitate il nome di tale file.
- 5 Secondo le esigenze, specificate descrizione, scena, ripresa/inquadratura e note.
- 6 Immettete il codice di tempo per l'intera clip non tagliata, compresi i fotogrammi aggiuntivi che intendete acquisire per il montaggio e le transizioni.

**Nota:** Per poter essere acquisito, un file non in linea deve contenere almeno un nome di nastro, un nome di file e impostazioni di inizio e fine dell'oggetto multimediale.

### Per modificare un file non in linea

- ❖ Nel pannello Progetto, fate doppio clic sul file non in linea, modificate le opzioni come richiesto e fate clic su OK.

### Per sostituire un file non in linea con un file sorgente acquisito

- 1 Nel pannello Progetto, selezionate uno o più file non in linea.
- 2 Scegliete Progetto > Collega oggetto multimediale.
- 3 Selezionate il file sorgente e fate clic su Seleziona.

**Nota:** Se avete selezionato più file non in linea, per ognuno di essi si apre a turno la finestra di dialogo Quale oggetto multimediale volete associare. Per ricollegare il file sorgente corretto a ogni file non in linea, verificate il nome del file non in linea nella barra del titolo della finestra di dialogo.

### Per trasformare un file in linea in non in linea

- 1 Selezionate uno o più file in linea nel pannello Progetto.

2 Scegliete Progetto > Rendi non in linea.

3 Selezionate una delle seguenti opzioni:

**File multimediali restano su disco** Rende “non in linea” i file selezionati nel progetto senza cancellare dal disco i file sorgente.

**File multimediali vengono eliminati** Rende “non in linea” i file selezionati nel progetto e cancella i file sorgente dal disco.

***Nota:** Se selezionate File multimediali restano su disco e riacquisite una clip con lo stesso nome del file rimasto sul disco, viene sostituito il file multimediale originale. Per conservare le clip originali senza modificarne i nomi, spostatele in un'altra cartella o in un altro disco o specificate nomi di file diversi per le clip riacquisite.*

## Codice di tempo

### Informazioni sul codice di tempo


Molte videocamere e videoregistratori di qualità elevata registrano il *codice di tempo*, contrassegnando così determinati fotogrammi con indirizzi univoci. Il codice di tempo è importante ogni volta che volete acquisire esattamente gli stessi fotogrammi identificati o acquisiti in precedenza, come nei seguenti casi:

- Per archiviare le clip prima di acquisirle.
- Per acquisire le clip in batch (automaticamente).
- Per riacquisire le clip (se i file originali si sono rovinati o sono stati eliminati).
- Per esportare sequenze in un altro sistema usando il formato AAF o EDL.
- Per montare rapidamente i file acquisiti in bassa risoluzione con un sistema e riacquisire in seguito le clip con livelli di risoluzione e qualità elevati per la versione finale.
- Per sincronizzare il video acquisito con audio registrato separatamente.

A differenza dei numeri nei contatore presenti nei videoregistratori amatoriali, il codice di tempo viene registrato nel nastro come parte del segnale video. Se dal metraggio manca codice di tempo, potete aggiungerlo copiandolo con una videocamera o videoregistratore in grado di scriverlo. Potete quindi archiviare o acquisire il video da quel dispositivo.

Per ottenere migliori risultati, è consigliabile eseguire l'operazione in modo continuativo dall'inizio alla fine del nastro, senza mai ripartire da zero all'interno. Se, durante il montaggio, archiviate un attacco di acquisizione come 00:00:01:09 ma tale numero ricorre due o tre volte nel nastro perché il codice di tempo è stato riavviato, Adobe Premiere Pro non riesce a stabilire quale occorrenza di 00:00:01:09 deve usare per iniziare l'acquisizione, e rischia quindi di acquisire le clip sbagliate dai nastri con codice di tempo discontinuo.

Per garantire un codice di tempo ininterrotto, dovete eseguire una ripresa continua oppure eseguire lo striping del nastro prima di iniziare a riprendere.

 *Per assicurare la continuità del codice di tempo, registrate almeno 5 secondi di video supplementare oltre la fine dell'azione di qualsiasi ripresa. Se rivedete una clip nella videocamera, assicuratevi di riavvolgere il nastro con un margine di 5 secondi prima di registrare di nuovo. Il videoregistratore legge il codice di tempo dal fotogramma di interruzione e inizia a registrare il codice di tempo dal fotogramma immediatamente successivo quando iniziate la ripresa seguente. Se lasciate un divario tra l'ultimo fotogramma della ripresa precedente e il primo di quella successiva, assicuratevi che il videoregistratore scriva di nuovo il codice di tempo a 00:00:00:00.*

### Striping o sostituzione del codice di tempo

Potete garantire la continuità del codice di tempo registrando il codice di tempo sul nastro prima di usarlo. Questa operazione è detta anche *striping* del nastro. Lo striping non è necessario se si seguono le pratiche di ripresa consigliate ma può proteggere dall'interruzione accidentale del codice di tempo in caso di errato scorrimento del nastro nella videocamera.

#### Per pre-registrare un codice di tempo su un nastro

1 Inserite un nastro nuovo nella videocamera. Non dovrebbe contenere alcun codice di tempo.

- 2 Se eseguite lo striping con una videocamera, applicate il coprilente e disattivate la registrazione audio.
- 3 Verificate che tutte le impostazioni della videocamera, specialmente la frequenza di campionamento audio, siano *esattamente* uguali alle impostazioni che verranno usate per le riprese. Usate sempre queste stesse impostazioni per eseguire riprese su tale nastro.
- 4 Iniziate a registrare. Lasciate in funzione la videocamera o il videoregistratore finché non sarà stato registrato l'intero nastro.
- 5 Prima di registrare video su un nastro con striping, riproducetene circa 30 secondi dall'inizio. Prima di iniziare la ripresa, verificate che la videocamera stia leggendo il codice di tempo inserito con lo striping. La testa vuota di 30 secondi del nastro favorisce l'acquisizione in batch.



Verificate le impostazioni della videocamera ogni volta che si cambia nastro, in particolare quando reinserte un nastro su cui erano state effettuate precedentemente delle riprese. Potete usare impostazioni diverse per nastri diversi, ma è consigliabile usare sempre le stesse impostazioni per uno stesso nastro. Esse devono corrispondere alle impostazioni usate al momento del primo striping del nastro.

### Per sostituire il codice di tempo DV

Se il metraggio sorgente è in formato DV con codice di tempo discontinuo, potete sostituire il codice di tempo creando una copia DV, ovvero doppiando il nastro. Il dispositivo DV che esegue la copia registra un nuovo codice di tempo continuo in modo che il video possa essere archiviato e acquisito con il nuovo codice di tempo dalla copia.

**Nota:** Questa tecnica non funziona in caso di doppiaggio in formato DVCAM o usando Panasonic AG-DV2500 come dispositivo di registrazione.

- 1 Caricate il nastro che avete registrato in una videocamera o videoregistratore e riavvolgetelo completamente.
- 2 Caricate un nuovo nastro in una seconda videocamera o videoregistratore, su cui registrare la copia.
- 3 Se il dispositivo di registrazione ha un'opzione per registrare il video con il codice di tempo del nastro originale, accertatevi che sia disattivata. Per informazioni su questa opzione, consultate le istruzioni per l'uso del dispositivo.
- 4 Se entrambi i dispositivi sono digitali, predisponete tra di essi un collegamento digitale, ad esempio IEEE 1394 o SDI. La copia così ottenuta è di eccellente qualità.
- 5 Collegare il dispositivo di registrazione a un monitor televisivo.
- 6 Impostate entrambi i dispositivi sulla modalità VTR.
- 7 Verificate che il dispositivo di registrazione sia impostato in modo da registrare dalla porta digitale.
- 8 Iniziate a registrare il nuovo nastro, quindi avviate la riproduzione del nastro originale. Lasciate in funzione le videocamere o i videoregistratori finché non sarà stato copiato l'intero nastro originale.

**Nota:** Ricerca scena riconosce i punti di inizio e fine di ogni ripresa cercando salti nei codici di tempo. Dato che copiando un nastro in questo modo si crea un'unica clip con codice di tempo continuo, non potrete più usare Ricerca scena quando acquistate la copia in Adobe Premiere Pro.

### Acquisire il codice di tempo

Il codice di tempo del video sorgente viene acquisito quando utilizzate il controllo dispositivo. L'acquisizione del codice di tempo con i dispositivi analogici controllabili dipende dalla precisione del videoregistratore in uso. Se il videoregistratore non legge il codice di tempo in modo accurato, potrebbe essere necessario calibrare il sistema o assegnare manualmente il codice di tempo al filmato confrontando i fotogrammi.

**Nota:** Il codice di tempo è visibile nel contatore solo su apparecchi che riconoscono il codice di tempo, a meno che non sia stato preinciso o registrato sull'immagine in una copia del nastro. La maggior parte dei videoregistratori analogici amatoriali non è in grado di leggere o registrare il codice di tempo.



## Per impostare manualmente il codice di tempo per una clip

A volte può essere necessario modificare il codice di tempo registrato da Adobe Premiere Pro. Potreste ad esempio aver acquisito metraggio da una copia DV di un nastro Hi8 originariamente registrato con RCTC (Rewriteable Consumer Time Code). La copia DV e i file video copiati da questa nel computer riportano il codice di tempo DV, non quello RCTC originale. Per comodità di riferimento alle registrazioni delle riprese eseguite per il nastro Hi8 originale, potrebbe essere necessario reimpostare il codice di tempo ai valori RCTC originali.

- 1 Selezionate la clip nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete File > Codice di tempo, specificate le opzioni secondo le esigenze e fate clic su OK.

## Per immettere un codice di tempo

Durante l'acquisizione e il montaggio dei video dovrete spesso immettere i codici di tempo. Ad esempio, dovrete immettere valori del codice di tempo per impostare attacco e stacco delle clip e per spostarvi nel pannello Timeline. Adobe Premiere Pro offre vari modi per immettere i codici di tempo.

In Adobe Premiere Pro, la durata tra Attacco e Stacco comprende i fotogrammi indicati dal codice di tempo. Ad esempio, se immettete lo stesso codice di tempo per l'attacco e lo stacco di una clip, la durata della clip sarà di un fotogramma. Quando immettete codici di tempo, potete usare punti (.) al posto dei due punti (:) o digitare i numeri senza punteggiatura. Adobe Premiere Pro interpreta i numeri digitati come ore, minuti, secondi e fotogrammi.

- Per impostare un codice di tempo specifico, selezionatelo, digitate un nuovo valore e premete Invio.
- Potete anche regolare il codice di tempo corrente posizionando il mouse sul codice di tempo e trascinando orizzontalmente. Ad esempio, per impostare un codice di tempo precedente, trascinate a sinistra.
- Per regolare il codice di tempo corrente usando un valore relativo, digitate il segno più (+) o meno (-) insieme al numero di fotogrammi da aggiungere o sottrarre. Ad esempio, per sottrarre cinque fotogrammi dal codice di tempo corrente, selezionate l'intero codice di tempo, digitate -5 e premete Invio.

# Montaggio in linea e non in linea

## Informazioni sul montaggio in linea e non in linea

Per il *montaggio in linea*, le clip vengono acquisite al livello di qualità richiesto per la versione finale del programma video secondo quanto previsto dal metodo operativo predefinito di Adobe Premiere Pro. Questo sistema funziona bene se la velocità e la capacità di memorizzazione del computer host sono adeguati alle richieste dei formati video utilizzati. La maggior parte dei computer attuali è ad esempio in grado di gestire la velocità dati DV alla massima risoluzione, ma potrebbe trovarsi in difficoltà con le richieste superiori del metraggio, ad esempio HDV o HD. In questi casi diventa indispensabile ricorrere al *montaggio non in linea*.

Nel *montaggio non in linea* l'acquisizione delle clip da montare avviene in bassa qualità mentre l'alta risoluzione viene riservata alla seconda acquisizione per la finitura, il rendering e l'esportazione del prodotto finale. Il montaggio di clip a bassa risoluzione consente ai computer standard di modificare risorse molto ampie, quali il metraggio HDV o HD, senza ridurre le prestazioni o esaurire lo spazio disponibile. Consente inoltre agli editor di usare i laptop anche sul set di ripresa.

Potete montare il progetto totalmente non in linea. In alternativa, potete dividere il flusso di lavoro due fasi: adottare le decisioni creativi dapprima in modalità non in linea e passare poi a quella in linea per rifinire l'ottimizzazione, le sfumature e la correzione del colore.

Potete ad esempio completare il montaggio non in linea di un progetto HD con Adobe Premiere Pro e poi esportare il progetto nel formato standard del settore AAF (Advanced Authoring Format) o EDL per trasferirlo in un sistema di montaggio con hardware più potente, dove eseguire il montaggio e il rendering finali alla massima risoluzione HD.

### Per riacquisire le clip

Con l'acquisizione in batch potete riacquisire le clip di un progetto esistente. Potete riacquisire le clip solo se sono file non in linea, cioè scollegate dai rispettivi file sorgente, e se il supporto sorgente contiene il codice di tempo.

- 1 Per ignorare le impostazioni di acquisizione per una o più clip da riacquisire, specificate le Impostazioni di acquisizione della clip.
- 2 Nel pannello Progetto selezionate tutte le clip da riacquisire. Per selezionare clip in raccoglitori diversi, usate la visualizzazione Elenco, che consente di visualizzare più raccoglitori.
- 3 Scegliete Progetto > Rendi non in linea. Le clip selezionate vengono separate dai rispettivi file sorgente.
- 4 Nella finestra di dialogo Rendi non in linea, specificate se i file supporto sorgente devono restare sul disco o devono essere cancellati.
- 5 Con i file non in linea sempre selezionati, scegliete File > Acquisisci in batch. Se necessario, regolate le impostazioni.
- 6 Verificate che il videoregistratore e la videocassetta sorgente siano impostati correttamente per l'acquisizione, quindi fate clic su OK.
- 7 Al termine della riacquisizione, salvate il progetto.

## Importare file

### Per importare i file

Potete importare in un progetto Adobe Premiere Pro molti tipi di file video, audio, grafici e fotografici. Potete importare un file singolo, più file oppure un'intera cartella. Le dimensioni del fotogramma non possono superare i 4096 x 4096 pixel. Se il software che usate per creare la grafica non consente di specificare i pixel come unità di misura, potrebbe essere sufficiente specificare le dimensioni in punti.

Se un file importato appare distorto in orizzontale o verticale (allungato), le sue proporzioni in pixel potrebbero essere state interpretate in modo errato. Se necessario, modificate le proporzioni pixel del file. Adobe Premiere Pro rasterizza le immagini EPS in modo continuo, consentendo di modificarne la scala senza problemi di sgranatura.

- Per le clip, scegliete File > Importa. Trovate e selezionate un file oppure tenete premuto il tasto Ctrl per selezionare più file. Fate clic su Apri.
- Per importare una clip recentemente importata, File > Importa file recente. *[nome del file]*. (Il file potrebbe non comparire se non sono state ripristinate le preferenze in Adobe Premiere Pro.)
- Per importare una cartella di clip, scegliete File > Importa. Trovate e selezionate la cartella e fate clic su Cartella. La cartella viene importata come nuovo raccoglitore nel pannello Progetto con il suo contenuto.

Potete anche importare file e cartelle trascinandole da una finestra di Esplora risorse di Windows nel pannello Progetto.

### Consultate anche

“Informazioni sulle proporzioni” a pagina 26

### Importare l'audio digitale

Potete importare clip audio digitali memorizzate come file audio o tracce di file video. L'audio digitale viene memorizzato nei dischi rigidi del computer, nei CD audio o nei nastri DAT (Digital Audio Tape) sotto forma di dati binari leggibili dai computer. Per mantenere un livello qualitativo più alto possibile, usate collegamenti digitali per trasferire i file audio digitali nel computer. Evitate, se possibile, di digitalizzare gli output analogici dalle sorgenti audio attraverso la scheda audio.

Per ottenere le massime prestazioni di montaggio, Adobe Premiere Pro rende conforme ogni canale audio importato con dati a 32 bit a virgola mobile, alla frequenza di campionamento del progetto. Tutto l'audio importato viene reso conforme, anche le tracce audio dei file video.

**Nota:** Per acquisire un file di solo audio da una sorgente video digitale, scegliete Audio dal menu a comparsa Acquisisci del pannello Acquisizione.

È possibile usare i file CD audio (CDA) in un progetto, ma prima di poterli importare in Adobe Premiere Pro dovete convertirli in un formato supportato, ad esempio WAV. Per fare ciò potete usare un'applicazione audio come Adobe Audition.

**Nota:** Verificate di aver acquistato i diritti d'autore o una licenza per tali diritti per le eventuali tracce da CD che utilizzate.

## Consultate anche

“Formati di file supportati per l'importazione” a pagina 61

### Usare i formati audio compressi

La musica memorizzata in formati come MP3 e WMA viene compressa con un metodo che riduce la qualità dell'audio originale. Per riprodurre l'audio compresso, Adobe Premiere Pro deve decomprimere il file ed eventualmente ricampionarlo per adattarlo alle impostazioni di output. Tali conversioni spesso peggiorano la qualità dell'audio. Per questo motivo, usate se possibile versioni non compresse o da CD delle clip audio.

### Usare l'audio proveniente da Adobe Audition

Adobe Audition consente di effettuare operazioni avanzate di montaggio audio. Se esportate l'audio da Adobe Audition in un formato compatibile con Adobe Premiere Pro, potete importarlo nei progetti Adobe Premiere Pro. Se selezionate l'opzione Project Linking durante l'esportazione dell'audio da Adobe Audition, potete scegliere Modifica > Modifica originale in Adobe Premiere Pro per aprire il progetto Adobe Audition di una clip audio direttamente da Adobe Premiere Pro.

## Importare le immagini fisse

Potete importare immagini fisse con dimensioni del fotogramma fino a 4096 x 4096 pixel, singolarmente o a gruppi. Sulle dimensioni e le proporzioni delle immagini fisse importate incidono gli stessi fattori che incidono su altre risorse importate, ad esempio se vengono utilizzati i pixel quadrati.

Un'immagine fissa importata usa la durata specificata nelle preferenze di Immagine fissa. Potete modificare la durata di un'immagine fissa nel pannello Sequenza.

### Per modificare la durata predefinita delle immagini fisse

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.
- 2 In Durata predefinita delle immagini fisse, specificate il numero di fotogrammi da usare come durata predefinita delle immagini fisse.

**Nota:** La modifica della durata predefinita non cambia la durata delle immagini fisse già presenti in una sequenza.

### Per modificare la durata di un'immagine fissa nel pannello Timeline

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate lo strumento selezione su una delle estremità dell'immagine.
- Selezionate la clip e scegliete Clip > Velocità. Immettete una nuova durata e fate clic su OK.

### Per regolare le proporzioni pixel di un'immagine fissa importata

- 1 Selezionate l'immagine fissa nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete File > Interpreta metraggio.
- 3 Selezionate un'opzione nella sezione Proporzioni pixel, poi fate clic su OK.
- 4 Selezionate una delle seguenti opzioni:

**Usa proporzioni pixel del file** Usa le proporzioni originali salvate con l'immagine fissa.

**Rendi conforme con** Consente di scegliere da un elenco di proporzioni standard.

**Nota:** Quando si usa Photoshop per generare immagini da usare nei progetti video, è meglio usare l'impostazione predefinita di Photoshop denominata per il formato video da usare. L'uso dell'impostazione predefinita garantisce che le immagini sono generate con le proporzioni corrette.

## Consultate anche

“Informazioni sulle proporzioni” a pagina 26

### Importare immagini Photoshop

Potete importare file da Adobe Photoshop 3.0 e versioni successive. Adobe Premiere Pro supporta file Photoshop a 16 e 8 bit. Potete controllare come vengono importati i file di Photoshop a più livelli. Le aree vuote (trasparenti) dei file di Photoshop non convertiti in un unico livello diventano trasparenti dopo l'importazione in Adobe Premiere Pro perché la trasparenza è memorizzata come un canale alfa. Ciò consente di importare immagini da Photoshop e sovrapporle a clip in altre tracce senza altre modifiche.

Potete inoltre importare un file Photoshop con più livelli come sequenza: impostate grafici in Photoshop e importateli in un progetto Adobe Premiere Pro.

## Consultate anche

“Per creare un nuovo file di Photoshop nel progetto” a pagina 145

### Importare immagini Illustrator

Potete importare i file delle immagini fisse di Adobe Illustrator direttamente in un progetto Adobe Premiere Pro. Premiere Pro converte la grafica basata su tracciati di Adobe Illustrator nel formato basato su pixel di Adobe Premiere Pro tramite un processo detto *rasterizzazione*. Adobe Premiere Pro applica automaticamente l'*anti-alias*, alla grafica di Adobe Illustrator, per ottenere bordi uniformi. Inoltre converte tutte le aree vuote in un canale alfa, rendendole trasparenti.

Per definire le dimensioni della grafica di Illustrator quando viene rasterizzata, impostate in Illustrator gli indicatori di taglio nel file stesso. Per informazioni sull'impostazione di indicatori di taglio, consultate l'Aiuto di Illustrator.

### Per importare file Photoshop o Illustrator con livelli

Quando importate un file con più livelli salvato nei formati file Photoshop o Illustrator, potete scegliere come importare i livelli nella finestra di dialogo Importa file con livelli:

- Unire i livelli combinandoli tutti in una clip a un livello
- Importare solo uno dei livelli del file
- Convertire i livelli in una sequenza di fotogrammi.

Adobe Premiere Pro importa gli attributi applicati nel file originale, compresi posizione, opacità, visibilità, trasparenza (canale alfa), maschere di livello, livelli di regolazione, effetti livello comuni, tracciati di ritaglio livello, maschere vettoriali e gruppi di ritaglio. Uno sfondo bianco in Photoshop viene salvato ed esportato come bianco opaco, mentre uno sfondo a scacchi indica le aree che verranno trasformate in trasparenza su canale alfa quando il file di Photoshop viene salvato o esportato in un formato che supporta i canali alfa.

Convertendo i livelli in una sequenza si possono impostare facilmente animazioni tramite i livelli di Photoshop o Illustrator. Quando Adobe Premiere Pro converte i livelli in sequenza, la sequenza viene importata nel pannello Progetto come raccoglitore: ogni livello del file diventa una singola clip nel raccoglitore. Il nome di ogni clip è composto dal nome del livello seguito dal nome del file che lo conteneva. Inoltre Adobe Premiere Pro crea automaticamente una sequenza in cui ogni livello viene inserito in ordine, con la durata predefinita delle immagini fisse. Questa sequenza può essere usata come clip in altre sequenze.

**Nota:** Alcuni attributi dei livelli di Photoshop non sono supportati, ad esempio i metodi di fusione speciali e l'opzione Foratura. Per risultati ottimali, usate trasparenza ed opacità semplici in Photoshop.

- 1 Selezionate > Importa > File.

- 2 Nella finestra di dialogo Importa, trovate e selezionate il file con livelli. (Se il nome del file non compare, accertatevi che sia selezionato Tutti i file supportati in Tipo file).
- 3 Nella finestra di dialogo Importa file con livelli, selezionate Metraggio o Sequenza dal menu a comparsa Importa come.
- 4 Scegliete Livelli uniti per importare tutti i livelli del file come un singolo livello oppure selezionate il livello che volete importare dal file.
- 5 Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu Dimensioni metraggio, quindi fate clic su OK:

**Dimensioni documento** Ridimensiona il file in base alle dimensioni del documento specificate nelle impostazioni del progetto.

**Dimensioni livello** Consente di importare il file con le dimensioni dei livelli uniti o del livello selezionato.

***Nota:** Quando importate un solo livello come singola clip, il suo nome nel pannello Progetto è composto dal nome del livello seguito dal nome del file originale.*

### Preparare le immagini fisse

Quando preparate immagini fisse in applicazioni che supportano la gestione colore, come Photoshop, usate uno spazio cromatico per video (come sRGB o NTSC RGB) per migliorare l'uniformità dei colori tra l'applicazione e Adobe Premiere Pro.

Per risultati ottimali, create file con una dimensione fotogramma almeno uguale alle dimensioni fotogramma del progetto, per evitare di dover ingrandire l'immagine in Adobe Premiere Pro. L'ingrandimento di un'immagine oltre le dimensioni originali può comportare una perdita di definizione. Se intendete ingrandire un'immagine, preparatela con una dimensione fotogramma maggiore rispetto al progetto. Ad esempio, se intendete ingrandire un'immagine del 200%, preparate l'immagine già con dimensioni doppie rispetto alle dimensioni fotogramma prima di importarla.

### Importare un'animazione

Potete importare un'animazione contenuta in un singolo file, ad esempio un GIF con animazione. Potete anche importare una sequenza di immagini fisse numerate e combinarle automaticamente in una singola clip video: ogni file numerato rappresenta un fotogramma video. L'importazione di una sequenza risulta utile per le animazioni esportate sotto forma di una serie di immagini fisse numerate da applicazioni come After Effects. Le immagini della serie non possono contenere livelli. Per informazioni sui livelli e sulla loro conversione, consultate la documentazione dell'applicazione.

Quando create animazioni o immagini tridimensionali per usarle in Adobe Premiere Pro, seguite se possibile queste indicazioni:

- Usate filtri colore conformi agli standard per trasmissioni.
- Usate le proporzioni pixel e le dimensioni del fotogramma specificate nelle impostazioni del progetto di Adobe Premiere Pro.
- Usate le impostazioni dei campi corrispondenti a quelle del progetto.
- Se la sequenza è generata da un'applicazione Adobe, selezionate l'opzione Incorpora collegamento progetto per poter aprire la sequenza nell'applicazione di origine.

### Per importare file di immagini fisse numerate come una sola clip

1 Accertatevi che tutti i nomi dei file delle immagini fisse contengano lo stesso numero di cifre alla fine e abbiano l'estensione file corretta, ad esempio file000.bmp, file001.bmp e così via.

2 Selezionate > Importa > File.

3 Trovate e selezionate il primo file numerato della sequenza, selezionate Immagini fisse numerate e fate clic su Apri. Con l'opzione Immagini fisse numerate attivata, Adobe Premiere Pro interpreta tutti i file numerati come un singolo fotogramma di una clip video.

***Nota:** Se si modifica la durata predefinita delle immagini fisse nella finestra di dialogo Preferenze, non viene modificata la durata delle immagini fisse importate in una clip video. Con questo metodo, con l'importazione le singole immagini fisse diventano fotogrammi separati.*

## Importare progetti precedenti

Potete aggiungere a un progetto Adobe Premiere Pro aperto il contenuto di un progetto Adobe Premiere 6.0 o 6.5. Le clip e le sequenze del progetto importato vengono aggiunte al pannello Progetto all'interno di un raccoglitore che acquisisce il nome del progetto importato. La gerarchia dei raccoglitori del progetto importato viene conservata all'interno del nuovo raccoglitore. Tutti gli effetti speciali del progetto importato, come transizioni ed effetti, vengono conservati. Fate attenzione quando importate un progetto in un altro progetto che usa una base temporale o una frequenza di campionamento audio diversa: queste differenze possono influire sul posizionamento del montaggio e sulla qualità dell'audio.

Importare un progetto in un altro è l'unico modo per trasferire informazioni complete su sequenze e clip.

**Nota:** Nelle precedenti versioni di Adobe Premiere gli storyboard erano memorizzati in file indipendenti dai file progetto. Adobe Premiere Pro raccoglie tutte le funzioni storyboard nel pannello Progetto; potete comunque importare file di storyboard creati in versioni precedenti scegliendo *File > Importa*.

## Importare le librerie

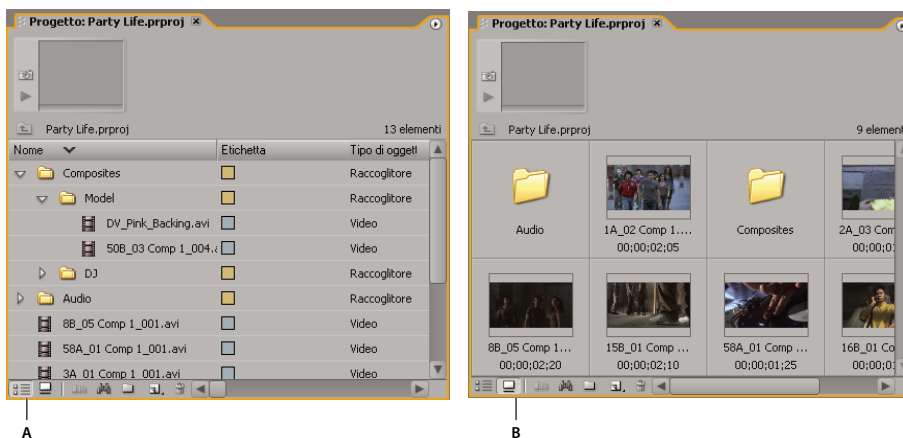
Adobe Premiere 6.5 supporta contenitori chiamati *librerie*, nei quali sono memorizzati file con clip provenienti da uno o più progetti. Una libreria (PLB) è un file indipendente dai file progetto. Anche se Adobe Premiere Pro non supporta direttamente le librerie, consente di aprire un file libreria PLB. Una libreria viene convertita in un raccoglitore quando viene importata in un progetto Adobe Premiere Pro. Per memorizzare un gruppo di clip in modo da renderle disponibili per altri progetti, è sufficiente salvare un progetto che contiene le clip e importarlo poi in altri progetti.

# Capitolo 6: Gestire e visualizzare le risorse



## Personalizzare il pannello Progetto


### Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto

Dopo aver ottenuto una risorsa, il relativo nome viene inserito nel pannello Progetto che visualizza informazioni dettagliate su ogni risorsa del progetto. Potete visualizzare e ordinare le risorse nella visualizzazione elenco o nella visualizzazione a icone. La visualizzazione elenco mostra informazioni aggiuntive sulle singole risorse. Le informazioni visualizzate possono essere personalizzate in base alle esigenze del progetto specifico.



Visualizzazioni del pannello Progetto  
A. Visualizzazione a elenco B. Visualizzazione a icone

- Per passare da una visualizzazione all'altra, fate clic sul pulsante Visualizzazione a elenco  o sul pulsante Visualizzazione a icone  nella parte inferiore del pannello oppure scegliete Visualizza > Elenco o Visualizza > Icona dal menu del pannello Progetto.
- Per disporre gli elementi nella Visualizzazione a icone, trascinate un elemento in un quadrato qualsiasi. Mentre trascinate, una barra verticale indica dove verrà posizionato l'elemento. Se trascinate un elemento su un raccoglitore, l'elemento viene inserito nel raccoglitore.

 Potete usare la visualizzazione a icone per creare uno storyboard e usare poi la funzione Aggiunta automatica alla sequenza per spostare lo storyboard in una sequenza.

- Per ordinare gli elementi nella Visualizzazione a elenco, fate clic sull'intestazione della colonna in base a cui desiderate ordinare gli elementi. Se i raccoglitori sono espansi, gli elementi vengono ordinati a partire dal livello superiore, secondo la struttura del pannello Progetto. Per invertire l'ordine, fate di nuovo clic sull'intestazione della colonna.
- Per nascondere o mostrare l'area di anteprima e le informazioni sulla clip, scegliete Visualizza > Area di anteprima dal menu del pannello Progetto.
- Per nascondere o impostare la dimensione delle miniature, scegliete Miniature dal menu del pannello Progetto.
- Per eliminare gli spazi vuoti tra gli elementi nella visualizzazione a icone e disporle entro l'area del pannello Progetto, scegliete Pulisci dal menu del pannello Progetto.

### Per aggiungere una colonna

- 1 Nel menu del pannello Progetto, scegliete Modifica colonne.
- 2 Selezionate il nome della colonna dopo la quale deve essere visualizzata la nuova colonna, quindi fate clic su Aggiungi.
- 3 Digitate un nome.

**4** Scegliete un tipo. Le colonne di tipo Testo possono contenere qualsiasi testo immesso. Le colonne di tipo Booleano presentano una casella di controllo. Fate clic su OK.


## Per personalizzare le colonne nella visualizzazione a elenco

Le colonne della visualizzazione elenco nel pannello Progetto mostrano varie informazioni sulle risorse elencate. Potete scegliere quali colonne devono essere visualizzate in Adobe Premiere Pro, rinominarle e modificarne l'ordine.

Nel menu del pannello Progetto, scegliete Modifica colonne ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare una colonna, attivate la casella accanto alla colonna.
- Per rinominare una colonna, selezionate il nome della colonna, fate clic su Rinomina e modificate il nome.
- Per rimuovere una colonna, selezionate il nome della colonna e fate clic su Rimuovi.
- Per spostare una colonna a sinistra della visualizzazione elenco, selezionatene il nome e fate clic su Sposta su. Per spostarla a destra, fate clic su Sposta giù.

Alcune regolazioni sono possibili anche nel pannello Progetto:

- Per modificare la larghezza di una colonna della visualizzazione elenco, posizionate il puntatore del mouse su una linea divisoria delle intestazioni di colonna fino a visualizzare l'icona Ridimensiona colonna , quindi trascinatelo orizzontalmente.
- Per ordinare gli elementi di una colonna, fate clic sul nome della colonna per scegliere tra ordine crescente e decrescente.
- Per ridisporre le colonne, trascinatele orizzontalmente nel pannello Progetto.

**Nota:** Se non riuscite a trovare o modificare un attributo di una colonna tramite Modifica colonne, l'attributo è bloccato da Adobe Premiere Pro e non può essere modificato. Ad esempio, potete modificare il nome delle colonne che avete aggiunto, ma non quello delle colonne predefinite di Adobe Premiere Pro.

## Consultate anche

“Visualizzazione a elenco, colonne” a pagina 86

### Visualizzazione a elenco, colonne

I nomi della maggioranza delle colonne del pannello Progetto sono di facile interpretazione. Seguono alcune definizioni per i nomi meno ovvi:

**Nome** Per impostazione predefinita, indica il nome del file della risorsa. Potete modificare il nome usato dalla risorse all'interno del progetto. Il campo Nome non può essere rimosso dalla visualizzazione elenco.

**Etichetta** Un colore che aiuta a identificare e associare le risorse.

**Durata oggetto multimediale** Lunghezza del file sorgente espressa in base all'opzione di visualizzazione specificata.

**Nota:** In Adobe Premiere Pro, tutte le durate in qualsiasi pannello comprendono i fotogrammi specificati come attacco e stacco. Ad esempio, impostando i punti di attacco e stacco sullo stesso fotogramma si ottiene una durata di un fotogramma.

**Durata video** La durata della componente video di una clip definita dal punto di attacco e di stacco video, incluse eventuali regolazioni applicate in Adobe Premiere Pro, ad esempio modifiche della velocità della clip.

**Durata audio** La durata della componente audio di una risorsa definita dal punto di attacco e stacco audio, incluse eventuali regolazioni applicate in Adobe Premiere Pro, ad esempio modifiche della velocità della clip.

**Informazioni video** Le dimensioni fotogramma e le proporzioni della risorsa e la presenza o meno di un canale alfa.

**Impiego video** Il numero di volte per cui la componente video di una risorsa è impiegata nelle sequenze del progetto.

**Impiego audio** Il numero di volte per cui la componente audio di una risorsa è impiegata nelle sequenze del progetto.

**Nome cassetta** Nome del nastro sorgente così come è stato inserito al momento dell'archiviazione o dell'acquisizione.

**Descrizione** Descrizione aggiuntiva della risorsa inserita al momento dell'archiviazione o acquisizione della clip.



**Commento** Commento opzionale, inserito al momento dell'archiviazione o acquisizione della risorsa, aggiunto ai fini dell'identificazione e dell'ordinamento.

**Note** Testo opzionale immesso con l'opzione Note durante l'acquisizione di una risorsa tramite la finestra Acquisizione.

**Percorso file** Posizione del file su disco espressa come percorso della cartella.

**Impostazioni di acquisizione** Indica se a un file sono assegnate impostazioni di acquisizione in Adobe Premiere Pro.

**Stato** Indica se una risorsa è in linea o non in linea. Se una clip non è in linea ne indica anche il motivo.

**Proprietà non in linea** Indica se la sorgente di una risorsa non in linea contiene video, audio o entrambi.



**Scena** Nome della scena immesso utilizzando l'opzione Scena del pannello Acquisizione. Può essere utile per utilizzare i nomi di scene di uno script per semplificare l'organizzazione del lavoro.

**Ripresa/inquadratura** Nome della ripresa e/o inquadratura immesso mediante l'opzione Ripresa/Inquadratura del pannello Acquisizione.

**Buono** Indica le risorse preferite.

## Per definire una miniatura diversa per una clip

Per impostazione predefinita, nell'area di anteprima e negli altri punti del progetto in cui vengono visualizzate le miniature compare il primo fotogramma della clip. Potete ignorare la miniatura predefinita impostando qualsiasi fotogramma della clip come *fotogramma copertina*.

- 1 Selezionate la clip in un pannello Progetto.
- 2 Premete il pulsante Riproduci  o trascinate il cursore di riproduzione dell'area di anteprima nell'angolo superiore sinistro del pannello Progetto fino a visualizzare il fotogramma desiderato.
- 3 Fate clic sul pulsante Imposta fotogramma copertina .



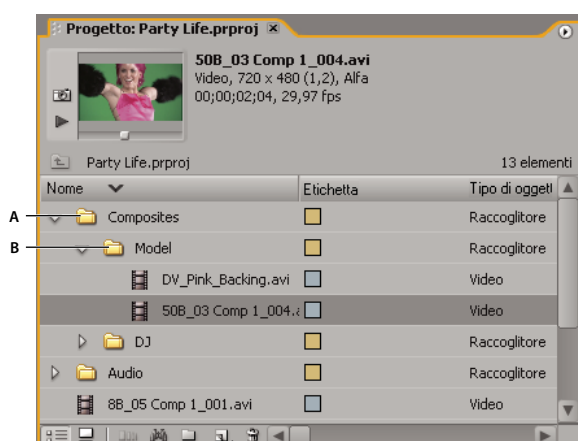
*Potete anche impostare il fotogramma copertina facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'area di anteprima e scegliendo Imposta fotogramma copertina.*

# Organizzare le risorse

## Informazioni sui raccoglitori

Il pannello Progetto può comprendere dei raccoglitori, che potete utilizzare per organizzare contenuti dei progetti allo stesso modo delle cartelle in Esplora risorse. I raccoglitori possono contenere file sorgente, sequenze e altri raccoglitori. Potete usare i raccoglitori in vari modi:



- Per memorizzare elenchi di file non in linea da acquisire in batch.
- Per memorizzare separatamente ogni sequenza con i relativi file sorgente.
- Per organizzare i file per tipo (ad esempio video, immagini fisse e file audio).



Pannello Progetto


A. Raccoglitore principale B. Raccoglitore secondario

## Per eseguire operazioni con i raccoglitori

- Per aggiungere un raccoglitore, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore  nella parte inferiore del pannello Progetto.
- Per eliminare uno o più raccoglitori, selezionate i raccoglitori e fate clic sull'icona di eliminazione  nella parte inferiore del pannello Progetto.



*Se fate clic più volte di seguito su Nuovo raccoglitore, ogni nuovo raccoglitore viene nidificato all'interno del raccoglitore precedente.*

- Per spostare un elemento all'interno di un raccoglitore, trascinate l'elemento sull'icona Raccoglitore. Potete spostare raccoglitori all'interno di altri raccoglitori per nidificarli. In Adobe Premiere Pro 2.0, quando si rilascia un elemento in un raccoglitore, quest'ultimo non viene aperto automaticamente.
- Per visualizzare il contenuto di un raccoglitore, nella visualizzazione a elenco fate clic sul triangolino accanto all'icona Raccoglitore per espanderlo, oppure fate doppio clic sul raccoglitore.
- Per visualizzare il contenuto di un raccoglitore principale quando state visualizzando solo i contenuti di un raccoglitore nidificato, fate clic sul pulsante Cestino superiore  nel pannello Progetto. Potete continuare a fare clic su questo pulsante finché non compare il contenuto di primo livello del pannello Progetto.

## Consultate anche

“Per creare raccoglitori di effetti preferiti” a pagina 237

## Per etichettare le risorse

Le etichette sono colori che aiutano a identificare e associare le risorse. Potete assegnare e visualizzare le etichette nel pannello Progetto. I colori delle etichette contrassegnano le risorse nella colonna Etichetta del pannello Progetto e nel pannello Timeline.

- Per assegnare un'etichetta a una risorsa, selezionate una clip nel pannello Progetto, scegliete Modifica > Etichetta e selezionate un colore.
- Per selezionare tutte le risorse con la stessa etichetta, selezionate una risorsa che utilizzi l'etichetta e scegliete Modifica > Etichetta > Seleziona gruppo etichetta.
- Per modificare nomi o colori delle etichette, scegliete Modifica > Preferenze > Colori etichette. Fate clic su un campione di colore per modificare un colore.
- Per impostare le etichette predefinite per un tipo di oggetto multimediale, scegliete Modifica > Preferenze > Impostazioni predefinite etichette.

**Nota:** Le impostazioni predefinite etichette regolano le risorse che inserite nel pannello Progetto dal momento in cui modificate i valori predefiniti; il comando non modifica i colori delle etichette per le risorse già presenti nel pannello Progetto. Per modificare i colori delle etichette delle risorse già nel pannello Progetto, usate il comando *Modifica > Preferenze > Colori etichette*.

## Operazioni con le risorse

### Informazioni sulle proprietà delle clip

Adobe Premiere Pro consente di analizzare le clip e valutare un file in qualsiasi formato supportato memorizzato all'interno o all'esterno di un progetto. Ad esempio, dopo avere prodotto una clip video da riprodurre in streaming da un server Web, potete analizzarla per stabilire se la clip esportata ha una velocità dati appropriata per la distribuzione su Internet.

La funzione Proprietà fornisce informazioni dettagliate su qualsiasi clip. Per i file video, le proprietà analizzate possono comprendere dimensioni del file, numero di tracce video e audio, durata, frequenza fotogrammi media, velocità dati video e impostazioni di compressione. Potete anche usare la funzione Proprietà per essere avvertiti della presenza di fotogrammi saltati in una clip appena acquisita. Usate il diagramma delle velocità dati per valutare se la velocità dati di output corrisponde ai requisiti del supporto di distribuzione. Il diagramma riporta per ogni fotogramma di un file video la frequenza dei fotogrammi chiave in rendering, la differenza tra fotogrammi chiave di compressione e fotogrammi differenziati (i fotogrammi compresi tra i fotogrammi chiave) e i livelli di velocità dati in corrispondenza di ogni fotogramma. Il diagramma comprende i seguenti elementi:

**Velocità dati** La linea rappresenta la velocità dati media.

**Dimensioni campione** Le barre rosse rappresentano le dimensioni campione di ogni fotogramma chiave.

**Dimensioni campione dei fotogrammi differenziati** Le barre blu rappresentano le dimensioni campione dei fotogrammi differenziati tra i fotogrammi chiave di compressione.

### Per vedere le proprietà di una clip

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se la clip si trova nel pannello Progetto, selezionatela per visualizzare un sottoinsieme delle sue proprietà nell'area di anteprima in cima al pannello Progetto.
- Se la clip si trova nel monitor Sorgente, nel pannello Timeline o nel pannello Progetto, selezionatela e scegliete *File > Ottieni proprietà per > Selezione*.
- Se la clip non si trova nel progetto, scegliete *File > Ottieni proprietà per > File*. Trovate e selezionate la clip da analizzare e fate clic su *Apri*.



*Potete anche visualizzare le proprietà delle clip nel monitor Sorgente, nel pannello Timeline o nel pannello Progetto facendo clic con il pulsante destro del mouse su una clip e scegliendo *Proprietà*.*

### Per duplicare una clip

- 1 Nel pannello Progetto, selezionate una clip e scegliete *Modifica > Duplica*.
- 2 Per cambiare il nome della clip duplicata, scegliete *Clip > Rinomina* e digitate un nuovo nome.



*Potete inoltre duplicare una clip nei seguenti modi: copiando e incollando una clip nel pannello Progetto o in una delle sue cartelle; tenendo premuto *Ctrl* e trascinando una clip nel pannello Progetto; o trascinando una clip dal monitor Sorgente al pannello Progetto.*

## Per rinominare una clip

Tutti i file di un progetto vengono memorizzati sul disco rigido come singoli file. Nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro viene solo aggiunto un riferimento a ogni file. Quando rinominate una clip in Adobe Premiere Pro, il file e il nome del file originali rimangono immutati sul disco rigido.

- 1 Selezionate la clip e scegliete Clip > Rinomina.
- 2 Digitate il nuovo nome e premete Invio.



*Per rinominare una clip selezionata potete anche fare clic una volta sul suo nome per selezionare il testo, digitare il nuovo nome e premere Invio. Il comando Rinomina è disponibile anche facendo clic con il pulsante destro del mouse su una clip.*

## Per rinominare un file sorgente originale

❖ Chiudete Premiere Pro e rinominate il file sul desktop di Windows.

Alla successiva apertura del progetto, Adobe Premiere Pro chiederà di individuare il file.

## Per rimuovere un elemento dal pannello Progetto.

❖ Selezionate un elemento e premete il tasto Canc.

Il file non viene eliminato fisicamente dal disco rigido.

***Nota:** Il comando Progetto > Rendi non in linea offre la possibilità di eliminare il file sorgente stesso oltre al suo riferimento nel progetto. (Consultate “File non in linea” a pagina 76.)*

## Per rimuovere le risorse inutilizzate

Potete rimuovere dal pannello Progetto le risorse che non avete utilizzato nel pannello Timeline.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:


- Ordinate la visualizzazione a elenco del pannello Progetto in base alle colonne Impiego video o Impiego audio per identificare le clip inutilizzate, quindi selezionatele ed eliminatele.
- Scegliete Progetto > Rimuovi elementi non usati.

## Per trovare una risorsa

❖ Per trovare un elemento in un progetto o in una cartella in base al contenuto di una colonna della visualizzazione a elenco, scegliete Modifica > Trova o fate clic sul pulsante Trova , specificate le opzioni e fate clic su Trova.

## Per riprodurre una clip nel pannello Progetto

Potete usare l'area di anteprima nella parte superiore del pannello Progetto per visualizzare in anteprima le singole clip.

- 1 Selezionate la clip.
- 2 Premete il pulsante Riproduci  nell'area di anteprima. Il pulsante Riproduci diventa un pulsante Interrompi. Premete Interrompi per arrestare la riproduzione. (La riproduzione della clip nell'area di anteprima non ha effetto sulle visualizzazioni del monitor Sorgente.)

## Per modificare la frequenza fotogrammi di un file

Con il comando Interpreta metraggio potete modificare la frequenza fotogrammi presupposta da Adobe Premiere Pro per una clip. La modifica della frequenza fotogrammi cambia la durata originale in proporzione. Ad esempio, se impostate una clip di 10 secondi a 24 fps su 48 fps, la durata viene dimezzata a 5 secondi. Tenete presente che la frequenza fotogrammi di una clip viene adattata alla frequenza fotogrammi del progetto. Ad esempio, se impostate una clip a 24 fps su 48 fps e la clip viene usata in un progetto a 24 fps, nel progetto verranno visualizzati solo fotogrammi alterni della clip.

Potete anche cambiare la velocità e la durata della clip, scegliendo Clip > Velocità per una clip selezionata nel pannello Timeline. Tale modifica, tuttavia, si applica solo all'istanza della clip selezionata nel pannello Timeline. Il comando Interpreta metraggio cambia il modo in cui il file viene interpretato in tutto il progetto.

- 1 Nel pannello Progetto, selezionate una clip.
- 2 Scegliete File > Interpreta metraggio, selezionate un'opzione di Frequenza fotogrammi e fate clic su OK.

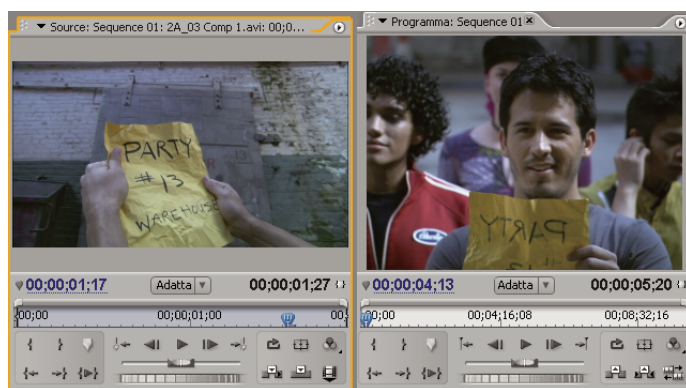
## Monitor Sorgente e Programma

### Informazioni sui monitor Sorgente e Programma

Il monitor Sorgente riproduce le singole clip. Nel monitor Sorgente potete preparare le clip da aggiungere a una sequenza specificando i punti di attacco e di stacco e le tracce sorgente (audio o video) della clip. Inoltre, potete inserire dei marcatori clip e aggiungere le clip a una sequenza nel pannello Timeline.

Il monitor Programma riproduce la sequenza di clip che state assemblando. Rappresenta la visualizzazione della sequenza attiva nel pannello Timeline. Potete impostare dei marcatori sequenza e specificare i punti di attacco e stacco di una sequenza, che definiscono dove verranno aggiunti o rimossi i fotogrammi.

Ogni monitor contiene un righello temporale e i controlli per riprodurre e scorrere il fotogramma corrente di una clip sorgente o di una sequenza.



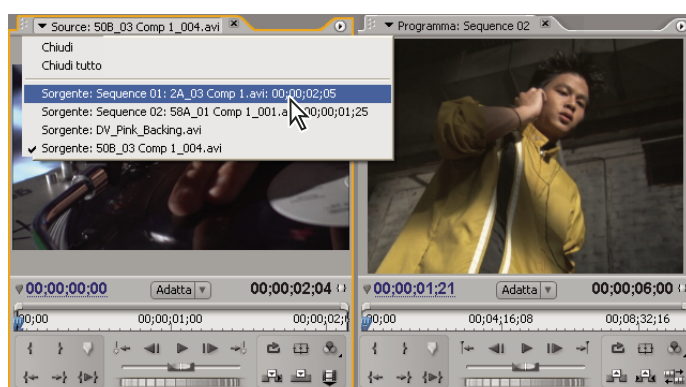
Monitor Sorgente (a sinistra) e monitor Programma (a destra)

### Per aprire o cancellare una clip nel monitor Sorgente

Per visualizzare e modificare le clip sorgente elencate nel pannello Progetto o le singole istanze di clip di una sequenza, aprite le clip nel monitor Sorgente. Il menu Sorgente, accessibile dalla scheda Monitor sorgente, contiene un elenco delle clip aperte.

- 1 Per aprire una clip, eseguite una delle operazioni seguenti:
  - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto o Timeline, oppure trascinatela dal pannello Progetto al monitor Sorgente. La clip viene visualizzata nel monitor Sorgente e il suo nome viene aggiunto al menu Sorgente.
  - Trascinate tutte le clip desiderate o un intero raccoglitore dal pannello Progetto al monitor Sorgente, oppure selezionate più clip nel pannello Progetto e fate doppio clic su di esse. Le clip vengono aggiunte al menu Sorgente nell'ordine in cui sono state selezionate e l'ultima clip selezionata viene mostrata nel monitor Sorgente.
  - Nel menu Sorgente scegliete il nome della clip che volete vedere (per visualizzare il menu, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della clip corrente).


Il menu Sorgente fornisce un elenco delle clip master, ordinate per nome. Le clip aperte da una sequenza vengono elencate in base al nome di sequenza, al nome della clip e al tempo di inizio nella sequenza.



Nel menu Sorgente, scegliete una clip da visualizzare

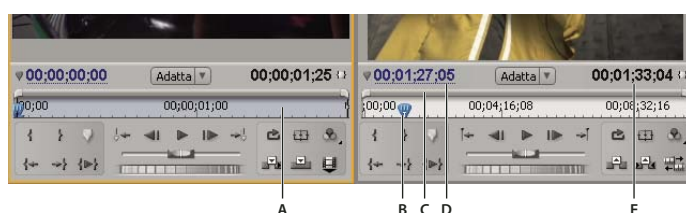
**2** Per cancellare una clip dal monitor Sorgente, nel menu Sorgente scegliete Chiudi per cancellare o Chiudi tutto per cancellare tutte le clip.



Per chiudere la clip corrente potete anche fare clic sul pulsante Chiudi  della scheda Monitor sorgente.

## Controlli temporali dei monitor Sorgente e Programma

Il monitor Sorgente è dotato di diversi controlli che consentono di spostarsi nel tempo (o tra i fotogrammi) all'interno di una clip. Il monitor Programma contiene dei controlli simili che consentono di spostarsi all'interno di una sequenza.




Controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma

A. Righello temporale B. Indicatore del tempo corrente C. Barra dell'area di visualizzazione D. Visualizzazione temporale corrente E. Durata, visualizzazione

**Righelli temporali** Visualizzano la durata di una clip nel monitor Sorgente e di una sequenza nel monitor Programma. Le tacche misurano il tempo utilizzando il metodo di conteggio specificato nelle impostazioni del progetto. Potete alternare i righelli temporali per visualizzare i campioni audio. Su ciascun righello sono anche riportate le icone relative ai marcatori e ai punti di attacco e stacco per il monitor corrispondente. Potete modificare la posizione temporale corrente, i marcatori e i punti di attacco e stacco trascinando le relative icone nel righello temporale.

**Indicatore del tempo corrente** Mostra la posizione del fotogramma corrente sul righello temporale di ciascun monitor. L'indicatore del tempo corrente è il triangolino azzurro presente sul righello.

**Visualizzazioni del tempo corrente** Mostrano il codice di tempo del fotogramma corrente. Le visualizzazioni del tempo corrente sono presenti nell'area inferiore sinistra del video di ciascun monitor. Il monitor Sorgente mostra il tempo corrente per la clip aperta. Il monitor Programma mostra il tempo corrente della sequenza. Per passare a un tempo diverso, fate clic nella visualizzazione e immettete un nuovo tempo, oppure posizionate il puntatore sulla visualizzazione del tempo e trascinatelo verso sinistra o verso destra. Per passare dalla visualizzazione del codice di tempo al semplice conteggio dei fotogrammi, tenete premuto Ctrl e fate clic sul tempo corrente nel monitor o nel pannello Timeline (consultate "Per spostare l'indicatore del tempo corrente utilizzando il codice di tempo" a pagina 101).

**Durata, visualizzazione** Mostrano la durata della clip o della sequenza aperta. L'indicatore di durata di ciascun monitor si trova accanto all'icona Durata  presente sotto la visualizzazione del video. La durata corrisponde alla differenza temporale tra i punti di attacco e stacco impostati per la clip o la sequenza. Quando non è impostato alcun punto di attacco, il tempo iniziale della clip o della sequenza viene sostituito. Quando non è impostato il punto di stacco, la durata viene

calcolata con il tempo finale della clip nel monitor Sorgente, e con il tempo finale dell'ultima clip della sequenza nel monitor Programma.

**Barre dell'area di visualizzazione** Corrispondono all'area visibile del righello temporale in ciascun monitor. Si tratta delle barre sottili dotate di maniglie curve che si trovano al di sopra di ciascun righello temporale. Trascinando le maniglie potete modificare la larghezza della barra e quindi cambiare la scala del righello temporale sottostante. Se viene ampliata fino alle sue dimensioni massime, la barra mostra l'intera durata del righello temporale. Riducendo le dimensioni della barra viene ingrandita la visualizzazione del righello. Trascinando il centro della barra, potete scorrere la parte visibile del righello temporale senza cambiarne la scala.

**Nota:** Anche se l'indicatore del tempo corrente del monitor Programma corrisponde all'indicatore del tempo corrente del pannello Timeline, le modifiche apportate al righello temporale o alla barra dell'area di visualizzazione nel monitor Programma non si riflettono sul righello temporale o sull'area di visualizzazione del pannello Timeline.

## Per visualizzare le aree di sicurezza nei monitor


Queste guide servono solo per riferimento e non sono incluse nelle anteprime o nelle esportazioni.



Aree di sicurezza nel monitor Programma

A. Area di sicurezza azione B. Area di sicurezza titolo

❖ Fate clic sul pulsante Margini di sicurezza  sotto il monitor Sorgente o Programma. Fate di nuovo clic sul pulsante per rimuovere le guide delle aree di sicurezza.

 I margini di sicurezza standard per azioni e titoli sono pari rispettivamente al 10% e al 20. Tuttavia, potete modificare le dimensioni delle aree di sicurezza nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Consultate “Impostazioni Generali” a pagina 22.

## Per impostare la qualità di visualizzazione

Potete ridurre la risoluzione del monitor Sorgente o Programma per limitare l'uso di risorse richieste dal computer per l'elaborazione. Riducendo ad esempio l'impostazione di qualità del monitor Programma, potete consentire al sistema di generare anteprime in tempo reale di porzioni di sequenze che altrimenti richiederebbero il rendering.

❖ Nel menu del pannello del monitor Sorgente o Programma, scegliete un'impostazione di qualità:

**Massima qualità** Visualizza il video nel monitor a piena risoluzione.

**Qualità bozza** Visualizza il video nel monitor a risoluzione dimezzata.

**Qualità automatica** Valuta le prestazioni di riproduzione del sistema e regola di conseguenza la qualità.

**Nota:** Tutte le impostazioni di qualità utilizzano un metodo di ricampionamento pixel bilineare per ridimensionare l'immagine video. Per esportare una sequenza, viene utilizzato un metodo di ricampionamento cubico (che è superiore al metodo bilineare).

## Per modificare l'ingrandimento

I monitor Sorgente e Programma scalano il video per adattarlo all'area disponibile. Potete modificare l'impostazione di ingrandimento dei due monitor in modo da visualizzare i video con maggiore dettaglio o aumentare le dimensioni dell'area del tavolo di montaggio che circonda l'immagine (ad esempio, per modificare con facilità gli effetti di movimento).


**1** Scegliete un'impostazione di ingrandimento dal menu Livello di zoom (a destra della visualizzazione del tempo corrente) nel monitor Sorgente o Programma.

Nel monitor Sorgente i valori percentuali si riferiscono alla dimensione dell'oggetto multimediale sorgente. Nel monitor Programma i valori percentuali si riferiscono alle dimensioni dell'immagine specificate nelle impostazioni del progetto. L'opzione Adatta ridimensiona il video adattandolo all'area di visualizzazione del monitor.

**2** Per modificare l'area visibile di un monitor, utilizzate le barre di scorrimento del monitor per modificare l'area visibile dell'immagine video. Le barre di scorrimento appaiono quando le dimensioni correnti del monitor sono insufficienti per contenere l'intera immagine.

## Per scegliere una modalità di visualizzazione

Potete visualizzare il video normale, il canale alfa del video o uno dei diversi strumenti di misurazione.

❖ Nel monitor Sorgente o Programma, fate clic sul pulsante Output , oppure fate clic sul menu del pannello e scegliete una modalità di visualizzazione:

**Video composito** Mostra il video normale.

**Alfa** Mostra le trasparenze come immagini in scala di grigio.

**Tutto** Mostra un oscilloscopio, un vettorscopio, l'allineamento YCbCr e l'allineamento RGB.

**Vettorscopio** Mostra un vettorscopio, che misura la cromaticità del video, che comprende tonalità e saturazione.

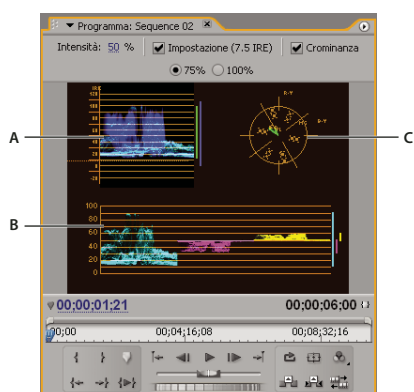
**Oscilloscopio YC** Mostra un oscilloscopio standard, che misura la luminanza del video, espressa in IRE.

**Allineamento YCbCr** Mostra un oscilloscopio che misura separatamente le componenti Y, Cb e Cr del video, espresse in IRE.

**Allineamento RGB** Mostra un oscilloscopio che misura separatamente le componenti R, G e B del video, espresse in IRE.

**Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr** Mostra oscilloscopio, vettorscopio e allineamento YCbCr.

**Vett./Osc. YC/Allin. RGB** Mostra oscilloscopio, vettorscopio e allineamento RGB.



Monitor Programma impostato su Vett./Osc./All. YCbCr  
A. Oscilloscopio B. Allineamento YCbCr C. Vettorscopio



Per usare l'oscilloscopio e il vettorscopio in modo efficace, occorre visualizzarli in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma. Consultate "Per agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma" a pagina 97.

## Consultate anche

"Informazioni su vettorscopio e oscilloscopio" a pagina 262













# Riprodurre le risorse

## Per riprodurre il video nei monitor Sorgente e Programma

I monitor Sorgente e Programma contengono una serie di controlli molto simili ai comandi di riproduzione di un videoregistratore. Utilizzate i controlli del monitor Sorgente per riprodurre o scorrere una clip. Utilizzate i controlli del monitor Programma per riprodurre o visualizzare la sequenza attiva.

La maggior parte dei controlli di riproduzione corrisponde a dei tasti della tastiera. Quando usate le scelte rapide da tastiera per controllare la riproduzione, verificate che sia attivo il monitor desiderato. Fate clic sull'immagine a video nel monitor da attivare. Quando è attivo un monitor, vengono visualizzate delle barre blu sopra e sotto l'area di riproduzione del video.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Riproduci  oppure premete L o la barra spaziatrice. (Per interrompere, fate clic sul pulsante Stop  oppure premete K o la barra spaziatrice. Con il pulsante e la barra spaziatrice vengono alternate le operazioni di riproduzione e interruzione.)
- Per riprodurre all'indietro, premete J.
- Per riprodurre dall'attacco allo stacco, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco .
- Per riprodurre l'intera clip o sequenza più volte di seguito, fate clic sul pulsante Ciclo continuo , quindi sul pulsante Riproduci . Fate nuovamente clic sul pulsante Ciclo continuo  per deselezionare la ripetizione ciclica.
- Per riprodurre dal punto di attacco al punto di stacco ripetutamente, fate clic sul pulsante Ciclo continuo , quindi sul pulsante Riproduci da attacco a stacco . Fate nuovamente clic sul pulsante Ciclo continuo  per deselezionare la ripetizione ciclica.
- Per riprodurre in avanti più velocemente, premete ripetutamente L. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione della clip aumenta da uno a due a tre a quattro volte.
- Per riprodurre all'indietro più velocemente, premete ripetutamente J.
- Per riprodurre in avanti più lentamente, premete L tenendo premuto il tasto K oppure premete ripetutamente Maiusc+L. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione della clip si riduce da 0,1 a 0,2 volte.
- Per riprodurre all'indietro più lentamente, premete J tenendo premuto il tasto K oppure premete ripetutamente Maiusc+J.
- Per riprodurre in corrispondenza della posizione corrente, tra i punti di preroll e postroll, tenete premuto Alt e fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco. Quando premete Alt il pulsante si trasforma nel pulsante Anteprima del punto di montaggio .




## Consultate anche

“Per posizionare la posizione temporale corrente nel pannello Timeline” a pagina 100

## Per passare a un altro fotogramma in un righello temporale

**Nota:** Quando usate le scelte rapide da tastiera per spostarvi in un righello temporale, assicuratevi che il pannello desiderato sia attivo.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul casella della posizione temporale corrente del monitor desiderato, quindi digitate il nuovo valore. Non occorre digitare due punti o punto e virgola. I numeri inferiori a 100 vengono interpretati come fotogrammi (consultate “Per spostare l'indicatore del tempo corrente utilizzando il codice di tempo” a pagina 101).
- Per avanzare di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo avanti  o tenete premuto il tasto K mentre premete rapidamente il tasto L.
- Per avanzare di cinque fotogrammi, tenete premuto Maiusc e fate clic sul pulsante Un passo avanti .
- Per tornare indietro di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo indietro  o tenete premuto il tasto K mentre premete rapidamente il tasto J.

- Per tornare indietro di cinque fotogrammi, tenete premuto Maiusc e fate clic sul pulsante Un passo indietro ◀◀.
- Per passare al punto di montaggio precedente in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio precedente ⏮ nel monitor Programma, oppure premete Pagina giù con il pannello Timeline o il monitor Programma attivi.
- Per passare al punto di montaggio successivo in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio successivo ⏭ nel monitor Programma, oppure premete Pagina su con il pannello Timeline o il monitor Programma attivi.
- Per andare all'inizio della clip o della sequenza, premete il tasto Home.
- Per andare alla fine della clip o della sequenza, premete il tasto Fine.

💡 Potete spostarvi in modo rapido e preciso tra i fotogrammi di una sequenza utilizzando i tasti J, K e L. Il tasto J muove sempre l'indicatore del tempo corrente all'indietro, mentre il tasto L lo muove sempre in avanti. Il tasto K è un modificatore e il tasto per l'interruzione della riproduzione. Premete J per spostarvi all'indietro a velocità normale o premete J e K per spostarvi all'indietro lentamente, oppure tenete premuto K e premete rapidamente il tasto J per spostarvi all'indietro di un fotogramma alla volta. I tasti K e L funzionano allo stesso modo, ma servono per spostarsi in avanti.

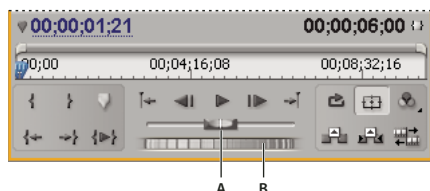
## Consultate anche

“Navigazione nel pannello Timeline” a pagina 100

## Per spostarsi tra i fotogrammi con il jog o lo shuttle

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il cursore shuttle a sinistra per riprodurre all'indietro, a destra per riprodurre in avanti. La velocità di riproduzione aumenta quando il cursore viene trascinato più lontano dalla sua posizione centrale. Quando viene rilasciato, il cursore torna alla sua posizione centrale e la riproduzione viene interrotta.
- Trascinate la rotella jog a sinistra o a destra, anche oltre il suo bordo. Se trascinate il jog fino al margine dello schermo senza che venga raggiunta la fine della clip o della sequenza, potete ripartire dalla stessa posizione temporale trascinando di nuovo il jog.



Controlli di spostamento  
A. Cursore shuttle B. Jog

## Per ottenere la corrispondenza dei fotogrammi

Mentre apportate modifiche nel pannello Timeline, può capitare di individuare un fotogramma di una sequenza che desiderate visualizzare nel monitor Sorgente.

❖ Nel pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente in una clip sopra il fotogramma desiderato e fate doppio clic sulla clip.

**Nota:** Se la sequenza è già aperta nel monitor Sorgente o è elencata nel menu Sorgente, la clip visualizza l'ultimo fotogramma visualizzato. Per far corrispondere il fotogramma, chiudete la clip nel monitor Sorgente prima di fare doppio clic sul pannello Timeline.

# Monitor di riferimento

## Usare il monitor di riferimento

Un monitor di riferimento funge da monitor Programma secondario. Potete utilizzare un monitor di riferimento per confrontare fotogrammi diversi di una sequenza ponendoli uno accanto all'altro, o per visualizzare lo stesso fotogramma di una sequenza usando diverse modalità di visualizzazione.

Potete scorrere i fotogrammi di una sequenza visualizzata nel monitor di riferimento in modo indipendente dal monitor Programma. Potete così spostare i vari monitor su fotogrammi diversi a scopo di confronto (ad esempio, per usare il filtro di corrispondenza dei colori).

In alternativa, potete agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma, in modo che entrambi mostrino uno stesso fotogramma e possano essere spostati insieme. Ciò è particolarmente utile durante le operazioni di correzione dei colori. Impostando un oscilloscopio o un vettorscopio come modalità di visualizzazione del monitor di riferimento, potete apportare in modo efficace le regolazioni desiderate al correttore colori o a qualunque altro filtro video.



*Usate un monitor di riferimento durante la correzione dei colori*

Potete specificare l'impostazione della qualità, l'ingrandimento e la modalità di visualizzazione del monitor di riferimento come per il monitor Programma. Anche il righello temporale e la barra dell'area di visualizzazione funzionano allo stesso modo. Tuttavia, essendo usato solo per riferimento e non per il montaggio vero e proprio, il monitor di riferimento contiene solo comandi per scorrere i fotogrammi, ma non per riprodurli o elaborarli. Quando agganciate il monitor di riferimento al monitor Programma, potete usare i comandi di riproduzione di quest'ultimo. Potete aprire solo un monitor di riferimento alla volta.


## Per aprire un monitor di riferimento

❖ Nel menu del monitor Programma, scegliete Nuovo monitor di riferimento. Il monitor di riferimento si apre in una finestra a parte. Se volete, potete trascinare la linguetta del monitor di riferimento sul monitor Sorgente.

## Per agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma

Potete agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma per fare in modo che le modifiche apportate nel punto di montaggio di un pannello si riflettano nell'altro.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel monitor di riferimento, fate clic sul pulsante Aggancia .
- Nel menu del pannello del monitor di riferimento, scegliete Aggancia a monitor Programma.
- Nel menu del pannello del monitor Programma, scegliete Aggancia a monitor di riferimento.

# Capitolo 7: Montare una sequenza

## Panoramica sul montaggio

### Assemblare e montare una sequenza

Per creare un programma personale in Adobe Premiere Pro è necessario assemblare le clip in una sequenza. Il flusso di lavoro dipende da preferenze personali e dalle esigenze del progetto. Di seguito è riportato un tipico flusso di lavoro di montaggio:

#### 1. Visualizzare e tagliare le clip sorgente nel Monitor sorgente

Usare il Monitor sorgente per visualizzare le clip acquisite e aggiunte al progetto. Mentre visualizzate le clip, potete definire punti di attacco e stacco per delimitare la porzione di clip da usare nella sequenza (consultate “Tagliare le clip” a pagina 105).

#### 2. Assemblare le clip in una sequenza

Trascinate le singole clip sul pannello Timeline oppure assemblate automaticamente le clip selezionate nel pannello Progetto. Mentre aggiungete singole clip, potete decidere se aggiungere alla sequenza materiale video, audio o entrambi (consultate “Aggiungere delle clip a una sequenza” a pagina 107).

#### 3. Ritagliare clip nel pannello Timeline

Se non avete impostato punti di attacco e stacco per una clip oppure decidete di modificarli, potete ritagliare le clip nel pannello Timeline (consultate “Per tagliare una clip nel pannello Timeline” a pagina 113).

#### 4. Se necessario, regolate gli attributi della clip

Mentre assemblate la sequenza, può essere necessario modificare la durata o la velocità di riproduzione della clip (consultate “Modificare la velocità di una clip” a pagina 119).

#### 5. Riordinare le clip

Una volta inserite le clip nel pannello Timeline, potete disporle nell'ordine di apparizione nella sequenza. Potrebbe essere necessario suddividere una clip per usare altri effetti oppure estrarla o spostarla e chiudere gli eventuali spazi nella sequenza (consultate “Per suddividere una clip singola o più clip separate” a pagina 125 e “Per spostare una clip nel pannello Timeline” a pagina 126).

#### 6. Anteprima della sequenza


Mentre assemblate una sequenza potete riprodurla in anteprima nel Monitor programma. Adobe Premiere Pro può riprodurre la sequenza assemblata in tempo reale mentre la create ma, in alcuni casi, può essere preferibile eseguire il rendering della sequenza per una migliore riproduzione (consultate “Effettuare l'anteprima con frequenza di fotogrammi effettiva del progetto” a pagina 127).

#### 7. Assemblare più sequenze in una nuova sequenza

Per assicurare la gestibilità e l'organizzazione del progetto potete utilizzare più sequenze. Per creare una sequenza più lunga, potete nidificare sequenze brevi in una nuova sequenza (consultate “Per usare più sequenze” a pagina 138).



*Man mano che assemblate e tagliate clip in una sequenza, potete usare lo spazio di lavoro di montaggio predefinito per disporre i pannelli di Adobe Premiere Pro. Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Montaggio.*

Per un'esercitazione su come tagliare le clip, visitate la sezione Resource Center nel sito Web Adobe. Adobe pubblica periodicamente aggiornamenti di software e guide in linea. Per controllare la disponibilità di aggiornamenti, fate clic sul pulsante Apri Preferenze  in Adobe Help Center e quindi su Ricerca degli aggiornamenti. Seguite le istruzioni visualizzate.

## Clip sorgente, istanze di clip e clip secondarie

Le clip possono essere usate come clip sorgente, istanze di clip, clip secondarie o clip duplicate. Potete modificare tutti i tipi di clip in sequenza allo stesso modo. I tipi di clip differiscono come segue:

**Clip sorgente (master)** La clip importata originariamente nel pannello Progetto. Per impostazione predefinita viene elencata una sola volta nel pannello Progetto. Eliminando una clip sorgente dal pannello Progetto, vengono eliminate anche tutte le sue istanze.

**Istanza di clip** Un riferimento dipendente da una clip sorgente, usato in una sequenza. Ogni volta che aggiungete una clip a una sequenza, create una nuova istanza della clip. Un'istanza di clip usa il nome e il riferimento del file sorgente usato dalla relativa clip sorgente. Le istanze delle clip non sono elencate nel pannello Progetto, ma sono differenziate nel menu del monitor Sorgente se le aprite in tale visualizzazione. Il menu del monitor Sorgente elenca le istanze per nome, nome della sequenza e Attacco.

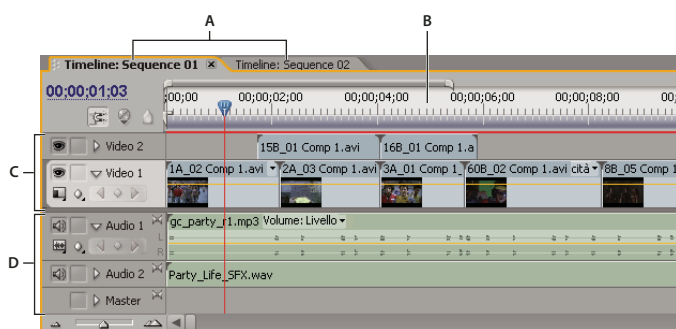
**Clip duplicata** Una copia indipendente di una clip sorgente, creata manualmente con il comando Modifica > Duplica. A differenza di un'istanza di clip, una clip duplicata contiene un proprio riferimento al file sorgente della clip sul disco ed esiste come clip a parte nel pannello Progetto. Le clip duplicate non vengono eliminate quando si elimina l'originale dal pannello Progetto. Le clip master e duplicate possono essere rinominate separatamente.

**Clip secondaria** Una sezione di una clip master che fa riferimento al file multimediale della clip master. Usate le clip secondarie per organizzare e gestire i progetti, specialmente quando dovete usare solo sezioni di clip master lunghe (consultate “Informazioni sulle clip secondarie” a pagina 139).

## Operazioni nel pannello Timeline

### Informazioni sul pannello Timeline

Il pannello Timeline serve per assemblare e ridisporre le sequenze e costituisce una rappresentazione grafica della sequenza che mostra le clip, le transizioni e gli effetti. Una sequenza può essere composta da più tracce video e audio che vengono eseguite in parallelo nel pannello Timeline.



*Pannello Timeline*

*A. Schede delle sequenze B. Righello temporale C. Tracce video D. Tracce audio*

Le singole sequenze di un progetto possono apparire come schede di un unico pannello Timeline oppure essere visualizzate in un pannello Timeline distinto. Una sequenza deve contenere almeno una traccia video. Più tracce video vengono utilizzate per sovrapporre le clip.

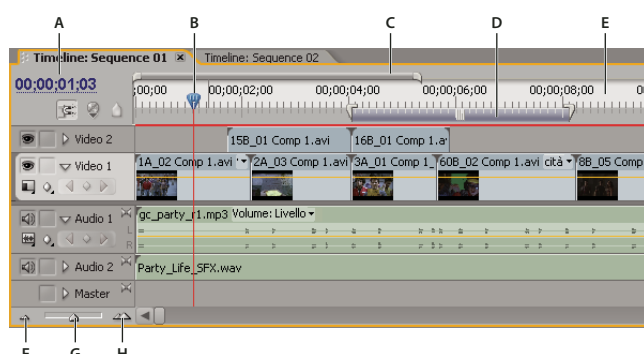
Le sequenze dotate di tracce audio devono contenere anche una traccia audio master, a cui vengono indirizzate le tracce audio normali per il missaggio. Più tracce audio vengono usate per il missaggio audio. Potete specificare il tipo di canali audio supportati da ciascuna traccia e decidere come eseguirne l'invio alla traccia audio Master. Per ottenere un maggior controllo sul processo di missaggio, potete creare delle tracce submix.

### Consultate anche

“Informazioni sulle tracce audio in una sequenza” a pagina 162

## Navigazione nel pannello Timeline

Il pannello Timeline contiene diversi controlli che consentono di spostarsi tra i fotogrammi di una sequenza.



Comandi di navigazione temporale nel pannello Timeline

A. Visualizzazione temporale corrente B. Indicatore del tempo corrente C. Barra dell'area di visualizzazione D. Barra dell'area di lavoro E. Righello temporale F. Zoom out G. Cursore dello zoom H. Zoom in

**Righello temporale** Misura il tempo in senso orizzontale, utilizzando il metodo di conteggio specificato nelle impostazioni del progetto (tuttavia è possibile passare a un metodo di conteggio basato sui campioni audio). Le tacche e i numeri sul righello indicanti il tempo della sequenza variano in base al livello di dettaglio con cui la sequenza viene visualizzata. Il righello temporale mostra anche delle icone per i marcatori e i punti di attacco e stacco della sequenza.

**Indicatore del tempo corrente** Imposta il fotogramma corrente nella sequenza. Il fotogramma corrente viene visualizzato nel monitor Programma. L'indicatore del tempo corrente è il triangolino azzurro presente sul righello. Dall'indicatore del tempo corrente parte una linea verticale che arriva fino alla base del righello. Potete modificare il tempo corrente trascinando l'indicatore del tempo corrente.

**Visualizzazione temporale corrente** Mostra il codice di tempo del fotogramma corrente nel pannello Timeline. Per passare a un tempo diverso, fate clic nella visualizzazione e immettete un nuovo tempo, oppure posizionate il puntatore sulla visualizzazione del tempo e trascinatelo verso sinistra o verso destra. Per passare dalla visualizzazione del codice di tempo al semplice conteggio dei fotogrammi, fate clic sul tempo corrente in un monitor o nel pannello Timeline tenendo premuto Ctrl. (Consultate “Per spostare l'indicatore del tempo corrente utilizzando il codice di tempo” a pagina 101.)

**Barra dell'area di visualizzazione** Corrisponde alla porzione visibile della sequenza nel pannello Timeline. Potete ridimensionare e riposizionare la barra per visualizzare rapidamente le varie parti della sequenza. La barra dell'area di visualizzazione si trova immediatamente sopra il righello temporale.

**Barra dell'area di lavoro** Specifica l'area della sequenza da visualizzare in anteprima o esportare. La barra dell'area di lavoro si trova nella porzione inferiore del righello temporale. (Consultate “Per impostare l'area di cui si desidera visualizzare l'anteprima” a pagina 127.)

**Comandi di zoom** Modificano la scala del righello temporale per visualizzare la sequenza con maggiore o minore dettaglio. I comandi di zoom si trovano nella parte inferiore sinistra del pannello Timeline.

## Consultate anche

“Per riprodurre il video nei monitor Sorgente e Programma” a pagina 95

### Per posizionare la posizione temporale corrente nel pannello Timeline

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel righello temporale trascinate l'indicatore del tempo attuale o fate clic nel punto in cui volete posizionare l'indicatore del tempo attuale.
- Trascinate l'indicatore del tempo corrente.
- Fate clic nell'indicatore del tempo corrente, digitate un tempo valido e premete Invio. (Consultate “Per spostare l'indicatore del tempo corrente utilizzando il codice di tempo” a pagina 101.)
- Utilizzate qualunque controllo di riproduzione nel monitor Programma.

- Premete il tasto freccia sinistra o destra per muovere l'indicatore del tempo corrente nella direzione desiderata. Tenendo premuto Maiusc con i tasti freccia, lo spostamento avviene in incrementi di cinque fotogrammi.

## Consultate anche

“Per riprodurre il video nei monitor Sorgente e Programma” a pagina 95

### Per spostare l'indicatore del tempo corrente utilizzando il codice di tempo

❖ Fate clic sul valore del codice di tempo, digitate un nuovo valore e premete Invio. Potete usare una delle seguenti scelte rapide da tastiera per inserire il codice di tempo:

**Omettete gli zeri iniziali** Ad esempio 0;0;12;3 diventa 00;00;12;03.

**Omettete i punti e virgola (NTSC) o i due punti (PAL)** Ad esempio 1213 diventa 00;00;12;13 per i progetti NTSC e 00:00:12:13 per i progetti PAL.

**Immettete dei valori superiori ai valori normali** Ad esempio, se l'indicatore del tempo corrente si trova nella posizione 00;00;12;23 e volete farlo avanzare di 10 fotogrammi, potete sostituire il numero del fotogramma con 00;00;12;33. L'indicatore del tempo corrente si sposta alla posizione 00;00;13;03.

**Includete un segno più (+) o meno (-)** Un segno più o meno prima di un numero sposta l'indicatore del tempo corrente avanti o indietro di un numero specificato di fotogrammi. Ad esempio, +55 lo sposta avanti di 55 fotogrammi.

**Aggiungete un punto** Un punto prima di un numero specifica un numero di fotogramma esatto, anziché il relativo valore di codice di tempo. Ad esempio .1213 sposta l'indicatore del tempo corrente nella posizione 00;00;40;13 in un progetto NTSC e nella posizione 00:00:48:13 in un progetto PAL.



*Potete anche posizionare lo strumento Selezione sul valore del codice di tempo e trascinarlo a sinistra o a destra. Più lontano trascinate, più rapido è il cambiamento del codice di tempo.*

### Per ingrandire una sequenza nel pannello Timeline

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento zoom , quindi fate clic o trascinate un rettangolo di selezione attorno alla porzione della sequenza da visualizzare con maggiori dettagli.
- Trascinate il cursore dello zoom verso destra o fate clic sul pulsante Zoom in .
- Trascinate le estremità della barra dell'area di visualizzazione per avvicinarle l'una all'altra.

### Per ridurre nel pannello Timeline

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento Zoom , quindi tenete premuto Alt e fate clic su un'area nel pannello Timeline.
- Trascinate il cursore dello zoom verso sinistra o fate clic sul pulsante Zoom out .
- Trascinate le estremità della barra dell'area di visualizzazione per allontanarle l'una dall'altra.

### Per spostarsi nel pannello Timeline di schermata in schermata

❖ Con il pannello Timeline attivo, premete il tasto Freccia su per andare a sinistra e Freccia giù per andare a destra.

### Per allinearsi ai bordi e ai marcatori della clip

❖ Tenete premuto Maiusc e trascinate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline.

### Per ingrandire una clip mentre viene trascinata

❖ Trascinate una clip nel pannello Timeline, tenete premuto il pulsante del mouse e premete il tasto più (+) per aumentare lo zoom oppure il tasto meno (-) per ridurlo.

## Per visualizzare le proprietà della clip sotto forma di descrizione dei comandi

❖ Posizionate il cursore sopra la clip di destinazione nel pannello Timeline.

Viene mostrata una descrizione contenente il nome della clip, i suoi punti iniziale e finale relativi alla sequenza e la sua durata nella sequenza. Vengono inoltre mostrate le modifiche apportate alla velocità (in percentuale) e al guadagno audio (in decibel). Se a una clip avete applicato un fermo fotogramma, la descrizione ne mostra il tipo usato.

### Per visualizzare l'offset del codice di tempo durante il trascinamento

❖ Trascinate la clip da riposizionare. Una descrizione comandi mostra il numero di fotogrammi trascinati. Se trascinate la clip verso l'inizio della sequenza, il numero riportato è negativo.

### Per visualizzare la durata totale delle clip selezionate

1 Controllate che il pannello Info sia visibile. In caso contrario, scegliete Finestra > Info.

2 Nel pannello Progetto o Timeline, selezionate le clip di cui volete conoscere la durata totale. Nel pannello Info è mostrato il numero di elementi selezionati e la loro durata totale. Queste informazioni sono utili nel caso in cui intendiate incollare le clip in un'area specifica e dobbiate conoscere l'esatta durata dell'area di destinazione o delle clip sorgenti.

***Nota:** Se nel pannello Progetto selezionate delle clip non adiacenti, nella pannello Info viene mostrata la durata totale di tutte le clip selezionate. Se invece selezionate clip non contigue in una sequenza, nel pannello Info viene mostrata la durata come intervallo compreso tra l'attacco della prima clip selezionata e lo stacco dell'ultima. Se il vostro scopo è copiare e incollare una clip, la durata di un intervallo riveste maggiore importanza che la somma delle durate di tutte le clip. Se copiate e incollate un gruppo non contiguo di clip della sequenza, le clip incollate occuperanno l'intervallo come riportato nel pannello Info, mentre le aree non selezionate risulteranno nere.*

### Per visualizzare i fotogrammi chiave per un effetto di una proprietà

1 Assicuratevi di aver scelto una delle opzioni dei fotogrammi chiave dal menu Mostra i fotogrammi chiave di una traccia video o audio.

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip contenente le proprietà da visualizzare del fotogramma chiave. Scegliete Mostra fotogrammi chiave clip, quindi scegliete l'effetto contenente i fotogrammi chiave da visualizzare.

### Per impostare il tempo di inizio di una sequenza

Per impostazione predefinita, ciascun righello temporale di una sequenza inizia da zero e misura i tempi sulla base del conteggio dei fotogrammi video, specificato nelle impostazioni del progetto. Potete tuttavia modificare il valore iniziale del righello temporale della sequenza. Potreste ad esempio impostare il valore iniziale in modo che corrisponda alla cassetta master (che in genere inizia a 00:58:00:00) per lasciare uno spazio vuoto di due minuti prima della posizione iniziale standard di un programma (che in genere è 01:00:00:00).


❖ Nel menu del pannello Timeline, scegliete Punto zero della sequenza, specificate il codice di tempo iniziale e fate clic su OK. (Il tempo iniziale deve essere un numero intero positivo.)

## Operazioni con le tracce

### Per espandere e ridimensionare una traccia


Potete espandere una traccia per visualizzarne i controlli. Aumentate l'altezza di una traccia per visualizzare meglio le icone e i fotogrammi chiave o per visualizzare delle versioni ingrandite delle miniature delle tracce video o delle forme d'onda delle tracce audio.

1 Per espandere o ridurre una traccia, fate clic sul triangolino presente alla sinistra del nome della traccia.

2 Per ridimensionare la traccia, portate il puntatore nell'area dei titoli tra due tracce fino a visualizzare l'icona di regolazione dell'altezza ; quindi trascinate verso l'alto o il basso per ridimensionare la traccia sottostante (per le tracce video) o precedente (per le tracce audio).

Le tracce compresse sono sempre della stessa altezza e non possono essere ridimensionate.



 Potete espandere una traccia audio allo scopo di usare la linea di dissolvenza audio per le singole clip della traccia o per l'intera traccia.

## Consultate anche

“Informazioni sugli effetti fissi” a pagina 234

## Per selezionare lo stile di visualizzazione di una traccia video

- 1 Se necessario, espandete la traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
- 2 Fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione presente nell'angolo a sinistra sotto il nome della traccia, quindi scegliete un'opzione nel menu:


**Mostra chiusura e apertura** Visualizza una miniatura all'inizio e alla fine delle clip nella traccia espansa.

**Mostra solo apertura** Visualizza una miniatura all'inizio delle clip nella traccia espansa.

**Mostra fotogrammi** Visualizza le miniature lungo l'intera durata delle clip nella traccia espansa. Il numero di fotogrammi in miniatura dipende dalle unità di tempo impostate nel righello temporale.

**Mostra solo il nome** Visualizza nella traccia espansa solo il nome delle clip senza alcuna immagine.

## Per mostrare o nascondere le forme delle onde sonore in una traccia audio


- 1 Se necessario, espandete la traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
- 2 Fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione , quindi scegliete un'opzione nel menu:

**Mostra forma d'onda** Visualizza le forme d'onda audio nelle clip.

**Mostra solo il nome** Visualizza il nome delle clip audio senza visualizzare le forme d'onda.


***Nota:** Per informazioni su come visualizzare e regolare i fotogrammi chiave nelle tracce audio e video, consultate “Visualizzare i fotogrammi chiave nel pannello Timeline” a pagina 217.*

## Per ridimensionare la sezione del titolo della traccia

❖ Portate il puntatore sul bordo destro del *titolo della traccia* (la zona in cui sono elencati i nomi delle tracce) per visualizzare l'icona dello strumento Ridimensionamento , quindi trascinate il bordo destro.



Le icone nella parte superiore del titolo della traccia ne limitano l'ampiezza minima. L'ampiezza massima è pari a circa due volte l'ampiezza minima.



## Per regolare l'area visibile delle tracce audio e video.

- 1 Portate il puntatore tra le tracce Video 1 e Audio 1 nell'area dei titoli delle tracce a sinistra o tra le barre di scorrimento a destra.
- 2 Quando compare l'icona di regolazione dell'altezza , trascinatela in su o in giù.

## Per escludere delle tracce in una sequenza

Qualunque traccia può essere esclusa dalle operazioni di anteprima ed esportazione. Le clip nelle tracce video escluse non vengono visualizzate nel monitor Programma. Le clip nelle tracce audio escluse non vengono inviate al mixer audio o agli altoparlanti.

❖ Fate clic per nascondere l'icona a forma di occhio  (tracce video) o di altoparlante  (tracce audio) sul margine sinistro della traccia. Tali icone sono pulsanti di attivazione/disattivazione; se fate di nuovo clic sulle rispettive caselle, l'icona riappare e la traccia viene nuovamente inclusa.


**Nota:** Per escludere tutte le tracce video o audio, fate clic tenendo premuto Maiusc per nascondere l'icona a forma di occhio  (per il video) o di altoparlante  (per l'audio). In questo modo vengono escluse tutte le tracce dello stesso tipo. (Tali icone sono pulsanti di attivazione/disattivazione; se fate nuovamente clic tenendo premuto Maiusc sulle rispettive caselle, tutte le icone riappaiono e le tracce vengono nuovamente incluse.)

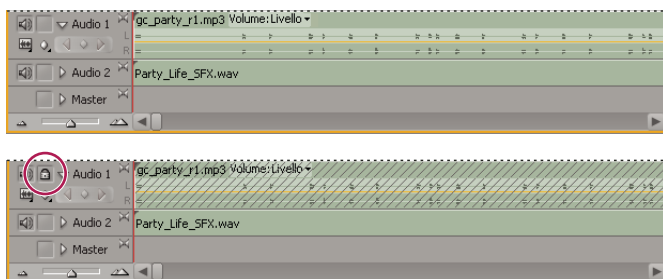
## Per bloccare e sbloccare le tracce

Si può bloccare un'intera traccia per evitare di modificare inavvertitamente una clip mentre si opera su altre parti della sequenza. Nel pannello Timeline, la traccia bloccata appare attraversata da una serie di barre. Sebbene non possano essere in alcun modo modificate, le clip bloccate di una traccia sono incluse nelle anteprime e nell'esportazione della sequenza. Per bloccare sia una traccia video che una corrispondente traccia audio, dovete bloccare entrambe le tracce separatamente. Se bloccate una traccia di destinazione, questa non agisce più come destinazione; le clip sorgenti non possono essere aggiunte alla traccia finché questa non venga sbloccata e ridefinita come traccia di destinazione.



Una traccia può essere bloccata per impedirne lo scorrimento quando si esegue il montaggio per inserimento

❖ Fate clic per visualizzare l'icona a forma di lucchetto  accanto al nome della traccia.



Una traccia sbloccata (in alto) e una traccia bloccata (in basso)

## Per aggiungere tracce

Le nuove tracce video appaiono sopra le tracce video esistenti; le nuove tracce audio appaiono sotto le tracce audio esistenti. Quando si elimina una traccia, vengono cancellate tutte le clip dalla traccia ma non le clip sorgenti elencate nel pannello Progetto.

**Nota:** Potete aggiungere un numero qualunque di tracce: l'unico limite è dato dalle risorse del sistema.

- 1 Con il pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Aggiungi tracce.
- 2 Nella finestra di dialogo Aggiungi tracce, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per aggiungere tracce video, audio e submix audio, digitate il numero di tracce da aggiungere nel campo Aggiungi.
  - Per specificare la posizione delle tracce aggiunte, scegliete un'opzione nel menu Posizionamento per ciascun tipo di traccia aggiunta.
  - Per indicare il tipo di traccia audio da aggiungere, scegliete un'opzione nel menu Tipo di traccia per le tracce audio e submix audio. (Per ulteriori informazioni sui tipi di canale audio, consultate "Informazioni sulle tracce audio in una sequenza" a pagina 162.)
- 3 Fate clic su OK.

**Nota:** Una traccia audio può accettare solo clip audio che utilizzano il tipo di canale corrispondente: mono, stereo o 5.1. Se non siete sicuri del tipo di audio utilizzato dalle clip, selezionate la clip nel pannello Progetto e consultatene le informazioni nell'area di anteprima.



Potete aggiungere le tracce nello stesso modo con cui aggiungete le clip alle sequenze Consultate "Per aggiungere una traccia mentre inserite una clip" a pagina 110.

### Per rinominare una traccia

- 1 Fate clic con il pulsante destro del mouse sul nome della traccia e scegliete Rinomina.
- 2 Digitate il nuovo nome della traccia, quindi premete Invio.

### Per eliminare le tracce

- 1 Fate clic nell'area dei titoli delle tracce per selezionare la traccia da eliminare. Potete contrassegnare contemporaneamente una traccia video e una traccia audio come tracce di destinazione.
- 2 Con il pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Elimina tracce.
- 3 Nella finestra di dialogo Elimina tracce, selezionate le caselle corrispondenti a ogni tipo di traccia da eliminare.
- 4 Per ciascun elemento selezionato, specificate quali tracce cancellare nel menu a comparsa.

## Tagliare le clip nel Monitor sorgente

### Tagliare le clip

La prima fase del montaggio di una sequenza consiste nello specificare quale porzione della clip volete utilizzare. Il processo di impostazione dell'attacco e dello stacco della clip viene definito taglio. Il primo fotogramma da includere in una sequenza viene definito contrassegnandolo come punto di attacco della clip. Quindi viene definito l'ultimo fotogramma da includere contrassegnandolo come punto di stacco.



Potete impostare un punto di attacco e un punto di stacco per una clip nel monitor Sorgente. Una volta che una clip si trova in una sequenza, potete tagliarne il punto di attacco o di stacco trascinandone il bordo. Sono presenti vari strumenti e tecniche speciali per tagliare più bordi contemporaneamente, un'operazione utile per ridurre il numero di passaggi da effettuare e mantenere l'integrità della sequenza.

Potete eseguire operazioni di taglio su una serie di clip selezionate o su un gruppo di clip, così come su una singola clip. La serie o il gruppo di clip agisce come fosse una singola clip; potete tagliarne le estremità complessive (cioè l'attacco della prima clip e lo stacco dell'ultima), ma non quelle interne (cioè l'attacco e lo stacco delle singole clip nella serie o nel gruppo selezionato).

Per regolare con precisione i montaggi con scarto in una sequenza, potete aprire il Monitor ritaglio. Il layout di questo monitor è simile a quello dei Monitor sorgente e programma ma i comandi sono ottimizzati per regolare con precisione un punto di taglio tra le clip di una sequenza.

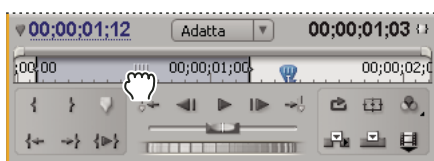
In modo analogo, potete impostare l'attacco e lo stacco di una sequenza nel monitor Programma per aggiungere clip a una sequenza. Sebbene siano destinati a scopi diversi, i comandi per l'impostazione e lo spostamento di attacchi e stacchi funzionano allo stesso modo in entrambi i monitor. (Consultate "Per impostare gli attacchi e stacchi" a pagina 110.)

### Per impostare i punti di attacco e stacco di una clip nel monitor Sorgente

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto per aprirla nel monitor Sorgente.
  - Fate doppio clic su una clip nel pannello Timeline per aprirla nel Monitor sorgente.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per contrassegnare un punto di attacco, andate al fotogramma desiderato e quindi fate clic sul pulsante Imposta attacco .
  - Per contrassegnare un punto di stacco, andate al fotogramma desiderato, quindi fate clic sul pulsante Imposta stacco .

### Per spostare insieme attacco e stacco

❖ Nel righello temporale del monitor Sorgente, trascinate l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco. Fate attenzione a trascinare l'area con texture; altrimenti spostereste solo l'indicatore del tempo attuale.



Trascinare l'area con texture tra i punti di attacco e stacco



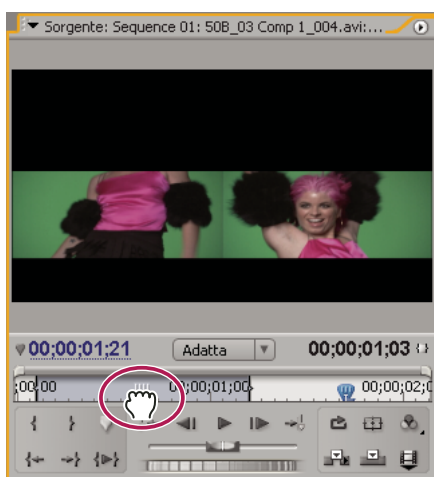
Questa operazione funziona anche per i punti di attacco e stacco di una sequenza nel Monitor programma o nel pannello Timeline.

## Per visualizzare i fotogrammi di attacco e stacco nel monitor Sorgente

Dopo aver impostato i punti di attacco e stacco nel monitor Sorgente, potete trascinare l'area compresa tra i due punti per visualizzare i fotogrammi di attacco e stacco uno accanto all'altro nel monitor Sorgente. Questo metodo è utile quando impostate punti di attacco e stacco di una durata specifica e volete individuare la sezione di una clip che rientra in modo ottimale in questo intervallo. Questa tecnica vi consente inoltre di apportare regolazioni rapide ad attacchi e stacchi.

**Nota:** Visualizzare attacchi e stacchi in questo modo è possibile solo con le clip aperte nel monitor Sorgente da una sequenza.

- 1 Impostate i punti di attacco e stacco.
- 2 Trascinate il l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco.





Visualizzare simultaneamente i fotogrammi di attacco e stacco nel monitor Sorgente


## Per passare a un punto di attacco o stacco



Potete utilizzare il monitor Sorgente per scorrere un fotogramma di una clip e il monitor Programma per scorrere il fotogramma corrente di una sequenza.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di attacco, fate clic sul pulsante Vai ad attacco .

Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di stacco, fate clic sul pulsante Vai a stacco .


- Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di stacco, fate clic sul pulsante Vai a stacco .

**Nota:** Per andare all'inizio o alla fine di una clip in una sequenza, usate il pulsante Vai a punto di montaggio successivo  o Vai a punto di montaggio precedente .

## Per eliminare gli attacchi e gli stacchi di una clip

- 1 Fate doppio clic sulla clip nel pannello Timeline per aprirla nel Monitor sorgente. Se volete eliminare l'attacco e lo stacco da una clip sorgente, fate doppio clic su di essa nel pannello Progetto.

2 Scegliete Marcatore > Cancella marcatore clip, quindi un'opzione per cancellare l'attacco, lo stacco o entrambi i punti.

 Per eliminare i punti di attacco e stacco, tenete premuto il tasto Alt e fate clic rispettivamente sul pulsante Imposta attacco o Imposta stacco nel monitor Sorgente.

## Assemblare una sequenza

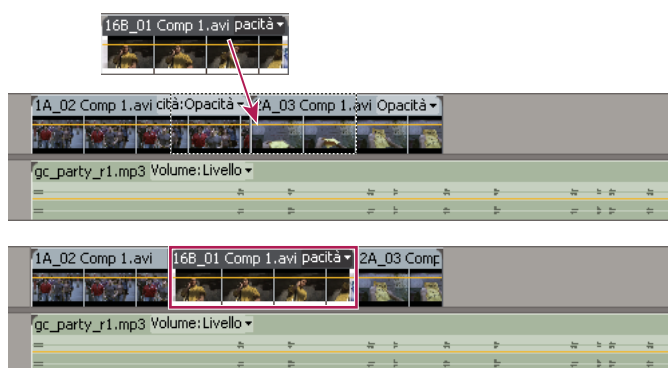
### Aggiungere delle clip a una sequenza

Potete aggiungere clip a una sequenza utilizzando queste tecniche:

- Trascinate la clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente al pannello Timeline o al monitor Programma.
- Per aggiungere clip al pannello Timeline, usate i pulsanti Inserimento e Sovrapposizione nel monitor Sorgente. Potete altrimenti usare le scelte rapide da tastiera associate a questi pulsanti.
- Assemblate automaticamente una sequenza in base all'ordine in cui si trovano le clip nel pannello Progetto.

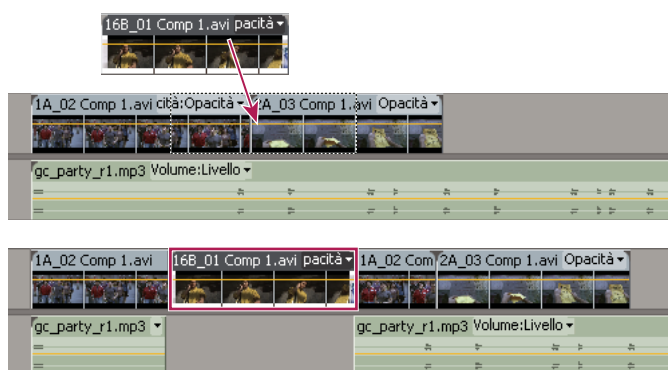
### Informazioni sul montaggio per inserimento e per sovrapposizione

Un *montaggio per sovrapposizione* aggiunge una clip sostituendo qualunque fotogramma che si trova già in una sequenza che parte dal punto di montaggio e si estende per l'intera lunghezza della clip. La sovrapposizione è il metodo predefinito quando si trascina una clip in una sequenza o quando si ridispongono le clip in una sequenza.




Aggiungere una clip sovrapponendola a clip esistenti

Nel *montaggio per inserimento*, l'aggiunta di una clip alla sequenza impone alle clip successive di scorrere in avanti per fare posto alla nuova clip. Quando trascinate una clip, premete il tasto Ctrl per passare alla modalità di inserimento.



Aggiungere una clip inserendola tra le clip

 Il montaggio per inserimento fa scorrere le clip in tutte le tracce non bloccate. Per impedire che il montaggio per inserimento faccia scorrere le clip di un'altra traccia, occorre bloccare quest'ultima.

## Consultate anche

“Tracce di destinazione” a pagina 108


## Per specificare delle tracce sorgente da aggiungere a una sequenza


A una sequenza potete aggiungere la traccia video, la traccia audio o entrambe le tracce di una clip. Quando trascinate una clip dal pannello Progetto, aggiungete automaticamente entrambe le tracce. Per aggiungere solo una traccia, aggiungetela dal monitor Sorgente.

1 Aprite una clip nel monitor Sorgente.

2 Nel monitor Sorgente, fate clic ripetutamente sul pulsante Prendi video/Prendi audio fino a ottenere l'icona appropriata:

**Prendi video e audio**  Include nella sequenza sia le tracce audio che le tracce video.

**Prendi video**  Include nella sequenza solo il video.

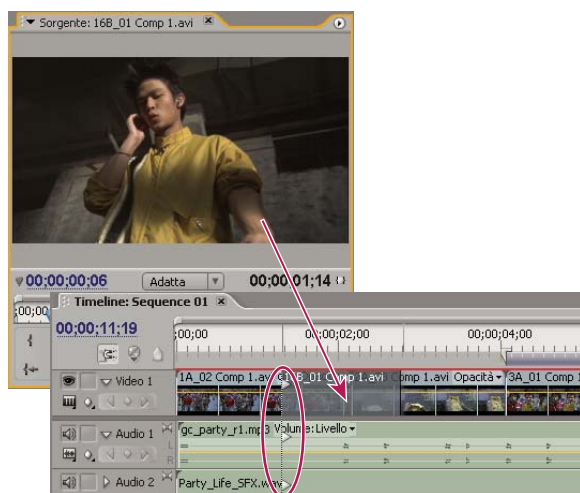
**Prendi audio**  Include nella sequenza solo l'audio.

***Nota:** Se specificate una traccia sorgente, ciò ha effetto sulla clip solo mentre la aggiungete a una sequenza. Non viene modificato in alcun modo lo stato delle clip o dei relativi oggetti multimediali sorgente.*

## Tracce di destinazione

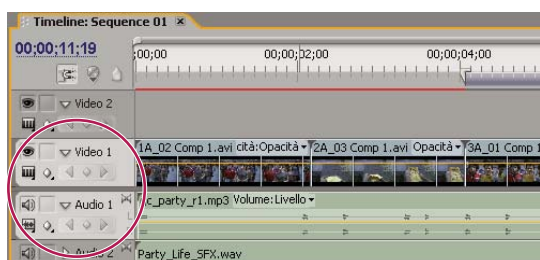
Una sequenza può contenere diverse tracce video e audio. Quando aggiungete una clip a una sequenza, è necessario specificare quali tracce deve occupare. Il modo con cui si specificano le tracce di destinazione dipende dal metodo di montaggio usato.

- Quando trascinate una clip per aggiungerla a una sequenza, contrassegnate la traccia come destinazione rilasciando la clip nella traccia. Se state inserendo la clip (tenendo premuto Ctrl mentre trascinate), le tracce il cui contenuto verrà spostato sono indicate da triangolini.



*Definire la traccia di destinazione mentre trascinate una clip in una sequenza*

- Quando aggiungete delle clip a una sequenza usando i comandi del monitor Sorgente (o le scelte rapide da tastiera), dovete specificare a priori le tracce di destinazione. Non potete contrassegnare contemporaneamente più di una traccia video o più di una traccia audio come traccia di destinazione. Tuttavia, potete decidere di contrassegnare come traccia di destinazione una sola traccia video o una sola traccia audio. Fate clic sulla traccia da usare come destinazione nell'area dei titoli delle tracce del pannello Timeline. L'area dei titoli delle tracce è evidenziata e ha angoli arrotondati.



Definire una traccia di destinazione facendo clic su di essa

Se sovrapponetate una clip, ciò influisce solo sulla traccia contrassegnata come destinazione, sia che trascinate la clip o usiate il pulsante Sovrapponi del monitor Sorgente.

Se inserite una clip, la clip viene inserita nella traccia contrassegnata come destinazione e le clip presenti in qualunque traccia vengono spostate per consentire l'inserimento.



*Per inserire una clip e non spostare le clip nelle altre tracce, premete Ctrl e Alt mentre trascinate la clip nella traccia.*

Potete trascinare le clip video in qualunque traccia video; le clip audio invece possono essere trascinate solo sulle tracce audio compatibili. Le tracce audio non possono essere inserite nella traccia audio master o nelle tracce submix, ma solo nelle tracce audio di tipo corrispondente: mono, stereo o 5.1 (consultate “Informazioni sulle tracce audio in una sequenza” a pagina 162).

Le clip con video e audio collegato possono essere trascinate su una traccia video o audio, ma le componenti video e audio della clip verranno visualizzate separatamente nelle relative tracce.

**Nota:** Potete trascinare una clip in qualunque traccia compatibile e non bloccata nella sequenza, indipendentemente dalla traccia di destinazione scelta. Non è possibile contrassegnare una traccia bloccata come traccia di destinazione. Se viene bloccata, la traccia di destinazione non è più tale.

## Per aggiungere una clip a una sequenza trascinandola

Il modo più diretto per assemblare le clip in una sequenza consiste nel trascinarle dal pannello Progetto o dal Monitor sorgente nella traccia desiderata del pannello Timeline.

Le componenti video e audio delle clip collegate appaiono nelle tracce corrispondenti della sequenza (ad esempio, Video 1 e Audio 1), a meno che il tipo di canale audio non sia incompatibile con la traccia di destinazione. In questo caso l'audio collegato appare nella successiva traccia compatibile o viene automaticamente creata una traccia compatibile.

**Nota:** Una clip audio trascinata su una traccia incompatibile viene automaticamente spostata nella successiva traccia compatibile, anche se quest'ultima è già occupata da un'altra clip audio. Fate attenzione quindi a non modificare inavvertitamente le clip già inserite nella sequenza.


Il monitor Programma può aiutarvi a determinare il punto in cui posizionare la clip che state aggiungendo alla sequenza. Durante il montaggio per sovrapposizione, il monitor mostra i fotogrammi della sequenza adiacenti ai fotogrammi di apertura e chiusura della nuova clip. Durante il montaggio per inserimento, vengono mostrati i fotogrammi adiacenti al punto di inserimento.

**1** Aprite la clip nel monitor Sorgente e impostatene i punti di attacco e stacco. (Consultate “Per impostare i punti di attacco e stacco di una clip nel monitor Sorgente” a pagina 105.)






*Se non desiderate impostare i punti di attacco e stacco, potete trascinare la clip direttamente da un raccoglitore o dalla miniatura di anteprima nel pannello Progetto.*

**2** Specificate le tracce sorgente da includere (video, audio o entrambe) facendo clic sul pulsante Prendi audio/Prendi video nel monitor Sorgente finché l'icona corrispondente non indica le tracce che volete utilizzare. (Consultate “Per specificare delle tracce sorgente da aggiungere a una sequenza” a pagina 108.)

**3** Per far allineare i bordi delle clip quando le trascinate, assicuratevi che nel pannello Timeline sia attivo il pulsante Effetto calamita .

#### 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se il montaggio è per sovrapposizione, trascinate la clip dal Monitor sorgente al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia opportuna del pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore si trasforma nell'icona di sovrapposizione .
- Se il montaggio è per inserimento, tenete premuto Ctrl e trascinate la clip dal Monitor sorgente al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia nel pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore si trasforma nell'icona di inserimento . In corrispondenza del punto di inserimento vengono visualizzate delle frecce in tutte le tracce.
- Per eseguire un montaggio per inserimento e spostare solo le tracce di destinazione, tenete premuto Ctrl e Alt e trascinate la clip dal Monitor sorgente al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia nel pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore si trasforma nell'icona di inserimento . In corrispondenza del punto di inserimento vengono visualizzate delle frecce solo nelle tracce a cui avete aggiunto la clip.

**Nota:** Potete anche trascinare (o trascinare tenendo premuto Ctrl) nel monitor Programma per sovrapporre o inserire una clip. Assicuratevi che la traccia di destinazione nel pannello Timeline sia quella desiderata e che l'indicatore del tempo corrente si trovi nel punto della sequenza in cui volete aggiungere la clip. Per impedire che il montaggio per inserimento faccia scorrere le clip di un'altra traccia, occorre bloccare quest'ultima.

#### Consultate anche

“Tracce di destinazione” a pagina 108

“Informazioni sul montaggio per inserimento e per sovrapposizione” a pagina 107



#### Per aggiungere una traccia mentre inserite una clip

❖ Trascinate una clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente nello spazio vuoto sopra la traccia video più in alto (per una clip video o collegata) o sotto la traccia audio più in basso (per una clip audio o collegata). Adobe Premiere Pro aggiunge una traccia audio, una traccia video o entrambe, a seconda del contenuto della clip sorgente.

**Nota:** Se nella sequenza non è presente una traccia non bloccata di tipo idoneo (ad esempio, una traccia audio stereo per una clip sorgente stereo), viene creata automaticamente una nuova traccia in cui inserire la clip.

#### Per impostare gli attacchi e stacchi

Potete utilizzare i punti di attacco e stacco di una sequenza per aiutarvi a disporre e sistemare le clip.

- 1 Spostatevi sul punto di attacco nel pannello Timeline e fate clic sul pulsante Imposta attacco .
- 2 Spostatevi sullo stacco nel pannello Timeline e fate clic sul pulsante Imposta stacco .



Potete spostare insieme i punti di attacco e stacco senza incidere sulla durata trascinando l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco nel Monitor programma o nel pannello Timeline.

#### Per impostare attacchi e stacchi della sequenza attorno alla selezione

- 1 Nel pannello Timeline, selezionate una clip o un punto vuoto nella sequenza.
- 2 Scegliete Marcatore > Imposta marcatore sequenza > Attacco e stacco intorno a selezione. In questo modo vengono impostati gli attacchi e gli stacchi della sequenza che corrispondono agli attacchi e gli stacchi della selezione.



Questo comando è molto utile quando si sostituiscono o si rimuovono le clip nella sequenza usando i metodi di montaggio a tre o quattro punti. (Consultate “Montaggi a tre e quattro punti” a pagina 111.)

#### Per rimuovere gli attacchi e gli stacchi di una sequenza



**Nota:** I punti di attacco e stacco di una sequenza vengono rimossi automaticamente quando si esegue un montaggio per asportazione o estrazione dal monitor Programma.

- 1 Assicuratevi che la sequenza sia aperta nel monitor Programma.



2 Scegliete Marcatore > Cancella marcatore sequenza, quindi un'opzione per cancellare l'attacco, lo stacco o entrambi i punti.



Per eliminare i punti di attacco e stacco tenete premuto il tasto Alt e fate clic sul pulsante Imposta attacco  o Imposta stacco .

## Montaggi a tre e quattro punti

I monitor Sorgente e Programma forniscono i comandi per eseguire montaggi a tre e quattro punti (si tratta di tecniche standard del montaggio video tradizionale).

Nel montaggio *a tre punti* vengono creati due attacchi e uno stacco, oppure due stacchi e un attacco. Il quarto punto non deve essere impostato manualmente, in quanto viene calcolato a partire dai primi tre. In un tipico montaggio a tre punti ad esempio potete specificare i fotogrammi iniziale e finale della clip sorgente (l'attacco e lo stacco sorgenti) e il punto in cui volete che la clip abbia inizio all'interno della sequenza (l'attacco della sequenza). Il punto in cui la clip si conclude nella sequenza (lo stacco non specificato della sequenza) viene determinato automaticamente a partire dai tre punti definiti in precedenza. Comunque, una qualunque combinazione di tre punti consente di creare un montaggio. Ad esempio, in una sequenza a volte è più importante il punto finale di una clip che non quello iniziale. In questo caso, i tre punti devono includere l'attacco e lo stacco sorgenti e lo stacco della sequenza. D'altro canto, se una clip deve iniziare e finire in punti prestabiliti della sequenza (ad esempio, in corrispondenza del commento vocale di sottofondo), sarà necessario impostare due punti nella sequenza e un solo punto sorgente.

In un montaggio *a quattro punti*, si impostano i punti di attacco e stacco sia sorgente che della sequenza. Il montaggio a quattro punti si usa quando sono importanti sia i fotogrammi iniziale e finale della clip sorgente che quelli della sequenza. Se la durata sorgente è diversa da quella della sequenza, Adobe Premiere Pro segnala la discrepanza e suggerisce soluzioni alternative.




## Consultate anche

“Per impostare i punti di attacco e stacco di una clip nel monitor Sorgente” a pagina 105



“Tracce di destinazione” a pagina 108


“Per specificare delle tracce sorgente da aggiungere a una sequenza” a pagina 108

### Per eseguire un montaggio a tre punti

- 1 Specificate le tracce sorgente della clip (video, audio o entrambe).
- 2 Definite nel pannello Timeline le tracce in cui aggiungere la clip.
- 3 Nei monitor Sorgente e Programma, impostate una qualunque combinazione di tre punti tra attacchi e stacchi.
- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per eseguire un montaggio per inserimento, fate clic sul pulsante Inserisci .
  - Per eseguire un montaggio per inserimento e fare scorrere solo le clip nelle tracce di destinazione, tenete premuto il tasto Alt e fate clic sul pulsante Inserisci .
  - Per eseguire un montaggio per sovrapposizione, fate clic sul pulsante Sovrapponi .

### Per eseguire un montaggio a quattro punti

- 1 Specificate le tracce sorgente della clip (video, audio o entrambe).
- 2 Definite nel pannello Timeline le tracce in cui aggiungere la clip.
- 3 Con il monitor Sorgente, contrassegnate un punto di attacco e un punto di stacco per la clip sorgente.
- 4 Con il monitor Programma, contrassegnate un punto di attacco e un punto di stacco nella sequenza.
- 5 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per eseguire un montaggio per inserimento, fate clic sul pulsante Inserisci .
  - Per eseguire un montaggio per inserimento e fare scorrere solo le clip nelle tracce di destinazione, tenete premuto il tasto Alt e fate clic sul pulsante Inserisci .

- Per eseguire un montaggio per sovrapposizione, fate clic sul pulsante Sovrapponi .

**6** Se la durata della sorgente contrassegnata e quella del programma sono diverse, selezionate una delle seguenti opzioni:

**Cambia velocità clip (adatta allo spazio)** Mantiene inalterati l'attacco e lo stacco della clip sorgente, ma cambiare la velocità della clip in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

**Taglio apertura clip (lato sinistro)** Modifica automaticamente l'attacco della clip sorgente in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

**Taglio chiusura clip (lato destro)** Modifica automaticamente lo stacco della clip sorgente in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

**Ignora attacco sequenza** Ignora l'attacco della sequenza impostato ed esegue un montaggio a tre punti.

**Ignora stacco sequenza** Ignora lo stacco della sequenza impostato ed esegue un montaggio a tre punti.

## Per aggiungere automaticamente le clip a una sequenza

Potete assemblare rapidamente un montaggio preliminare o aggiungere clip a una sequenza esistente. La sequenza automatica può includere le transizioni video e audio predefinite.


**1** Impostate i punti di attacco e stacco per definire l'inizio e la fine di ogni clip.

**2** Disponete le clip nel pannello Progetto. Potete aggiungere le clip alla sequenza sia nell'ordine con cui le selezionate sia nell'ordine con cui sono organizzate in un raccoglitore. Inoltre, potete aggiungere sequenze o clip nei raccoglitori nidificati.



*Potete disporre le clip in un raccoglitore sotto forma di storyboard impostando il pannello Progetto sulla visualizzazione a icone. (Consultate "Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto" a pagina 85.)*

**3** Selezionate le clip nel pannello Progetto. Tenete premuto Ctrl e fate clic su di esse nell'ordine desiderato oppure trascinate attorno a esse un rettangolo di selezione.

**4** Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Aggiunta automatica alla sequenza .

**5** Impostate le seguenti opzioni nella finestra di dialogo Aggiunta automatica alla sequenza, quindi fate clic su OK:

**Ordine** Specifica il metodo usato per determinare l'ordinamento delle clip quando vengono aggiunte alla sequenza. Se scegliete Ordine selezione, le clip vengono aggiunte nell'ordine con cui sono state selezionate nel pannello Progetto, dall'alto al basso nella visualizzazione Elenco o da sinistra a destra, dall'alto verso il basso, nella visualizzazione Icona. Se scegliete Ordine sequenza, le clip vengono aggiunte nell'ordine con cui sono state selezionate nel pannello Progetto.

**Posizione** Specifica come le clip vengono inserite nella sequenza. Se scegliete Sequenziale, le clip sono inserite una dopo l'altra. Se scegliete Sui marcatori senza numero, le clip sono inserite in corrispondenza dei marcatori di sequenza senza numero e le opzioni relative alle transizioni diventano non disponibili.

**Metodo** Specifica il tipo di montaggio da eseguire. Scegliete Montaggio per inserimento per aggiungere le clip alla sequenza iniziando dalla posizione temporale corrente nella sequenza e facendo scorrere in avanti nel tempo le clip esistenti per fare posto al nuovo materiale. Scegliete Montaggio per sovrapposizione per fare in modo che il nuovo materiale sostituisca le clip già presenti nella sequenza.

**Nota:** Il comando Aggiunta automatica alla sequenza ignora le tracce di destinazione e usa sempre le tracce video1 e audio1.

**Sovrapposizione clip** Specifica quanto deve durare la transizione e di quanto gli attacchi e gli stacchi delle clip possono spostarsi quando è selezionata l'opzione Applica transizione audio predefinita o Applica transizione video predefinita. Un valore di 30 fotogrammi ad esempio sposta i punti di attacco e stacco della clip di 15 fotogrammi ciascuno quando si aggiunge una transizione di 30 fotogrammi. Il valore predefinito di questa opzione è 15 fotogrammi. Un menu a comparsa consente di impostare le unità su Fotogrammi o Secondi.

**Applica transizione audio predefinita** Questa opzione crea una dissolvenza incrociata in ciascun punto di montaggio audio, usando la transizione audio predefinita (impostata nel pannello Effetti). L'opzione è disponibile solo quando sono presenti tracce audio tra le clip selezionate e l'opzione Posizione è impostata su Sequenziale. Non ha effetto quando l'opzione Sovrapposizione clip è impostata su 0.


**Applica transizione video predefinita** Questa opzione inserisce la transizione video predefinita (impostata nel pannello Effetti) in corrispondenza di ciascun punto di montaggio. L'opzione è disponibile solo quando l'opzione Posizione è impostata su Sequenziale e non ha effetto quando l'opzione Sovrapposizione clip è impostata su 0.



**Ignora audio** Questa opzione evita che l'audio presente nelle clip selezionate venga aggiunto automaticamente alla sequenza.

## Tagliare le clip in una sequenza

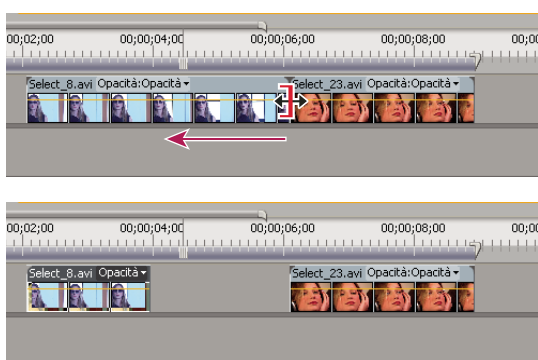
### Per tagliare una clip nel pannello Timeline

Potete cambiare l'attacco o lo stacco di una clip trascinandone il bordo nel pannello Timeline. Quando trascinate il bordo, l'attacco o lo stacco compare nel monitor Programma. Una descrizione comandi mostra il numero di fotogrammi trascinati: un valore negativo se trascinate il bordo verso l'inizio della sequenza o positivo se lo trascinate verso la fine della sequenza. Non potete tagliare oltre i punti di attacco e stacco originali del metraggio sorgente.

❖ Fate clic sullo strumento selezione  ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare l'attacco, trascinate il bordo sinistro della clip dopo la comparsa dell'icona di taglio .
- Per modificare lo stacco, trascinate il bordo destro della clip una volta comparsa l'icona di taglio .

**Nota:** Per tagliare solo una traccia di una clip collegata, premete **Alt** mentre fate clic con un'icona di taglio. Non occorre continuare a tenere premuto **Alt** dopo l'inizio del taglio.



Tagliare una clip

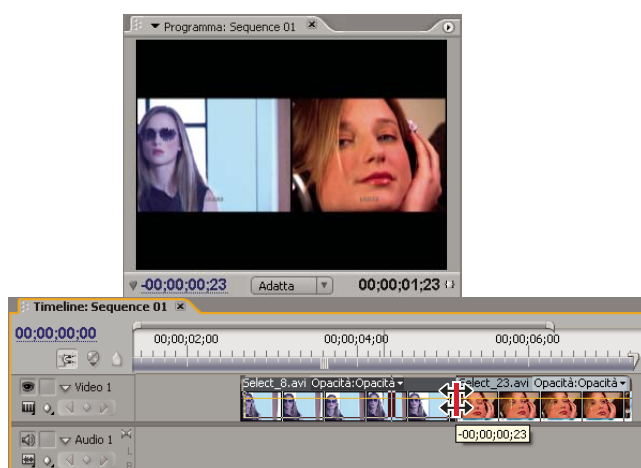
Eseguendo i tagli in questo modo, viene modificato solo il bordo di una clip, e non quello delle clip adiacenti. Per tagliare più bordi contemporaneamente o per spostare clip adiacenti, consultate “Tagliare mediante montaggio con scarto e senza scarto” a pagina 113 e “Tagliare mediante montaggio con scivolamento e slittamento” a pagina 115.



Premete **Ctrl** mentre trascinate con lo strumento Selezione per passare allo strumento Montaggio con scarto.

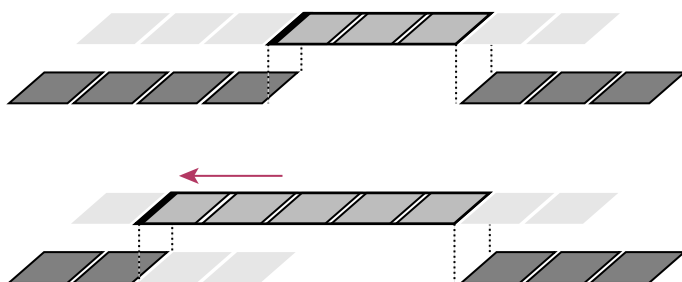
### Tagliare mediante montaggio con scarto e senza scarto

Per regolare il taglio o il punto di montaggio tra due clip, dovete usare operazioni di taglio diverse, dette *montaggio con scarto* e *montaggio senza scarto*. Grazie a questi strumenti speciali, potete apportare le modifiche eseguendo un'unica azione e risparmiare così diversi passaggi. Quando eseguite il montaggio con scarto o senza scarto, i fotogrammi interessati dalla modifica compaiono nel monitor Programma uno accanto all'altro.



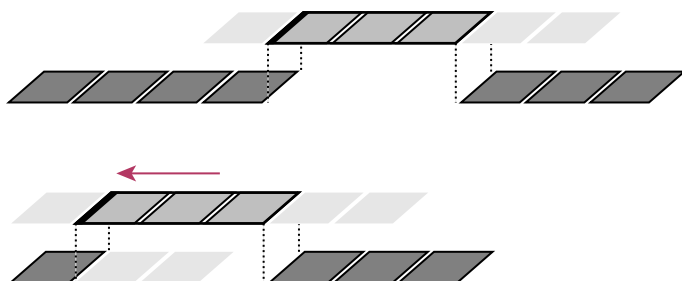
Monitor Programma durante un montaggio con o senza scarto

Il montaggio senza scarto agisce contemporaneamente su uno stacco e un attacco adiacenti, per uno stesso numero di fotogrammi. In questo modo viene spostato il punto di montaggio tra le clip, mantenendo inalterate la posizione delle altre clip nel tempo e la durata totale della sequenza. Premete Alt quando iniziate il montaggio con scarto (noto anche come *L-cut* o *J-cut*) per ignorare il collegamento tra video e audio.



Nel montaggio senza scarto, il punto di montaggio viene trascinato in un punto anteriore nel tempo: la clip precedente viene abbreviata, quella successiva viene allungata e la durata del programma resta invariata.

Nel montaggio con scarto, invece, quando si taglia una clip si spostano quelle seguenti nella traccia in base alla quantità tagliata. Così facendo, quando si accorcia una clip tutte le clip dopo il taglio vengono spostate indietro nel tempo; quando si allunga una clip, tutte le clip successive al taglio vengono invece spostate avanti nel tempo. Nel montaggio con scarto, lo spazio vuoto su un lato del taglio viene trattato come se fosse una clip, quindi spostato nel tempo come avviene con le clip. Premete Alt quando iniziate il montaggio con scarto per ignorare il collegamento tra video e audio.




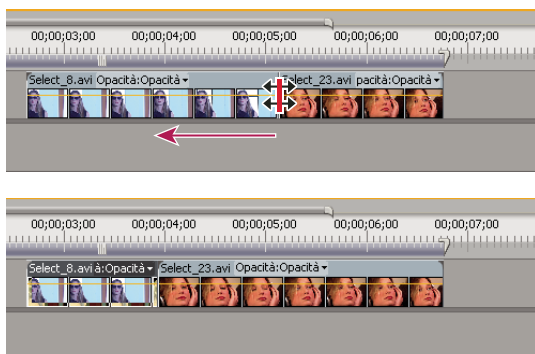
In questo tipo di operazione, il punto di montaggio viene spostato indietro nel tempo, accorciando così la clip precedente e la durata totale del programma.

## Consultate anche

“Usare il Monitor ritaglio” a pagina 117




**Per eseguire un montaggio senza scarto**

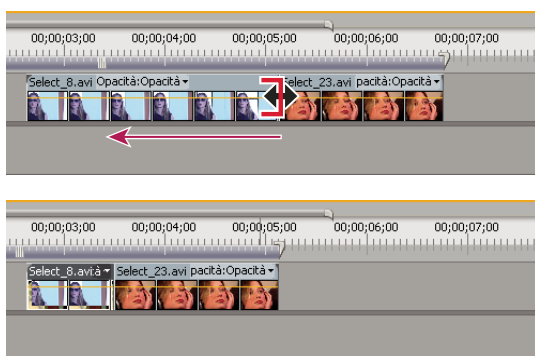
- 1 Selezionate lo strumento Montaggio senza scarto .
- 2 Trascinate verso destra o sinistra rispetto al bordo della clip da modificare. Dalla clip adiacente verrà tagliato lo stesso numero di fotogrammi aggiunti alla clip. (Tenete premuto Alt mentre trascinate per agire solo sul video o sull'audio di una clip collegata.)



*Pannello Timeline durante (in alto) e dopo (in basso) un montaggio senza scarto*

**Per eseguire un montaggio con scarto**

- Selezionate lo strumento Montaggio con scarto .
- Posizionate il puntatore sopra il punto di attacco o di stacco della clip da modificare finché non compare l'icona del taglio con scarto dell'attacco  o dello stacco , quindi trascinate verso sinistra o destra. Le clip successive nella traccia vengono spostate nel tempo per compensare la modifica, ma la loro durata rimane la stessa. (Tenete premuto Alt mentre trascinate per agire solo sul video o sull'audio di una clip collegata.)



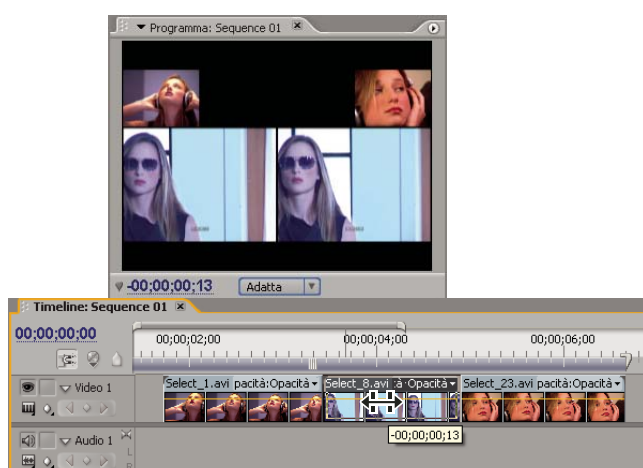
*Pannello Timeline durante (in alto) e dopo (in basso) un montaggio con scarto*



Quando usate lo strumento Selezione, premete il tasto Ctrl per passare dall'icona del taglio dell'attacco o dello stacco all'icona Montaggio con scarto. Per tornare allo strumento Selezione, rilasciate il tasto Ctrl.

**Tagliare mediante montaggio con scivolamento e slittamento**

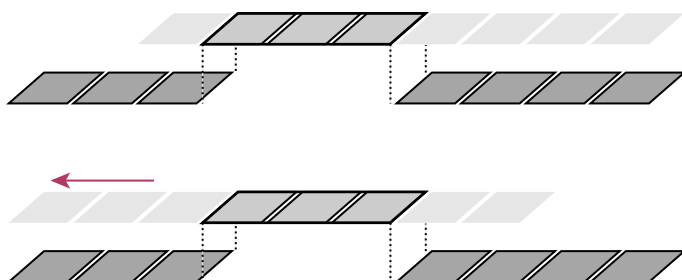
Così come i montaggi con e senza scarto permettono di regolare un taglio tra due clip, i montaggi con scivolamento e con slittamento sono utili per regolare due tagli in una sequenza di tre clip. Quando usate gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento, nel monitor Programma i quattro fotogrammi coinvolti compaiono uno accanto all'altro, a eccezione di quando si agisce solo sull'audio.



Monitor Programma durante un montaggio con scivolamento o con slittamento

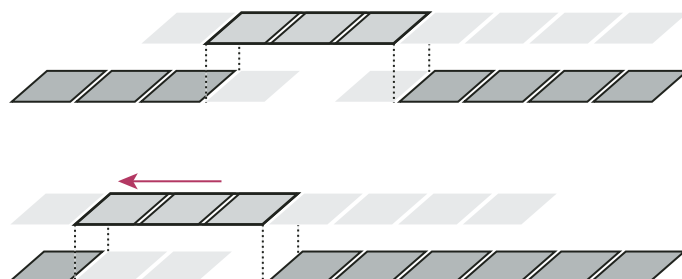
**Nota:** Sebbene gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento siano di solito usati sulla clip centrale di tre clip adiacenti, funzionano anche nel caso di una clip che si trova tra un'altra clip e uno spazio vuoto.

Il montaggio con scivolamento sposta, con un'unica azione, l'attacco e lo stacco di una clip avanti o indietro di uno stesso numero di fotogrammi. Trascinando con lo strumento Montaggio con scivolamento, potete cambiare il fotogramma iniziale e finale di una clip senza cambiarne la durata né modificare le clip adiacenti.




Esempio di montaggio con scivolamento: una clip viene trascinata verso sinistra, anticipando così l'attacco e lo stacco della clip rispetto alla clip sorgente.

Il montaggio con slittamento sposta una clip nel tempo tagliando le clip adiacenti per compensare lo spostamento. Quando trascinate una clip verso sinistra o destra con lo strumento Montaggio con slittamento, lo stacco della clip precedente e l'attacco di quella successiva verranno tagliati di un numero di fotogrammi pari a quello dello spostamento della clip. L'attacco e lo stacco della clip e, quindi, anche la sua durata non cambiano.



Esempio di montaggio con slittamento: una clip viene trascinata verso sinistra così da iniziare in un punto anteriore nella sequenza; la clip precedente viene così accorciata e quella successiva allungata.

#### Per eseguire un montaggio con scivolamento

- 1 Selezionate lo strumento Montaggio con scivolamento .

**2** Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per anticipare i punti di attacco e stacco nella clip oppure verso destra per posticiparli.

Adobe Premiere Pro aggiorna l'attacco e lo stacco sorgente della clip, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza.

#### Per eseguire un montaggio con slittamento

**1** Selezionate lo strumento Montaggio con slittamento .

**2** Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per anticipare il punto di stacco della clip precedente e il punto di attacco della clip seguente oppure verso destra per posticiparli.

Quando rilasciate il pulsante del mouse, Adobe Premiere Pro aggiorna l'attacco e lo stacco delle clip adiacenti, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza. L'unica modifica apportata alla clip spostata riguarda la sua posizione nella sequenza.

#### Per visualizzare il codice di tempo sorgente durante il taglio

Nell'anteprima del Monitor programma potete visualizzare il codice di tempo sorgente per le clip di una sequenza mentre eseguite il montaggio:





- Se tagliate una clip, viene visualizzato il relativo codice di tempo sorgente.
- In caso di montaggio con slittamento, vengono visualizzati i nuovi punti di attacco e stacco dell'oggetto multimediale sorgente per le clip adiacenti.
- In caso di montaggio con slittamento, vengono visualizzati i nuovi punti di attacco e stacco dell'oggetto multimediale sorgente della clip.

❖ Scegliete Sovrapposizione codice di tempo durante la modifica dal menu del pannello Monitor programma. Un segno di spunta indica che il comando è selezionato.

#### Usare il Monitor ritaglio



Il Monitor ritaglio visualizza i punti di attacco e stacco di una clip in corrispondenza di un taglio per consentire di visualizzare con precisione i fotogrammi che si stanno tagliando. Il monitor sinistro mostra la clip alla sinistra del punto di montaggio, mentre il monitor destro mostra la clip alla destra del taglio.

Potete eseguire dei montaggi con o senza scarto in qualsiasi punto di montaggio nella sequenza, per qualsiasi traccia di destinazione. La sequenza viene aggiornata mentre eseguite il montaggio.

- Per aprire il Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Taglio  nella parte inferiore del monitor Programma.
- Per annullare un montaggio, premete Ctrl+Z o utilizzate la palette Cronologia.
- Per visualizzare l'anteprima del montaggio, fate clic sul pulsante Anteprima del punto di montaggio . Fate clic sul pulsante All'infinito  per visualizzare continuamente l'anteprima del montaggio.
- Per chiudere il Monitor ritaglio, fate clic sulla casella di chiusura  nell'angolo superiore destro del monitor.
- Per impostare il numero di fotogrammi da tagliare quando si utilizza il pulsante Taglio serie di fotogrammi a sinistra -5 o Taglio serie di fotogrammi a destra +5, scegliete Modifica > Preferenze > Taglio.

#### Per visualizzare il punto di montaggio da tagliare





**1** Selezionate le tracce di destinazione facendo clic accanto ai relativi nomi nell'area dei titoli delle tracce nel pannello Timeline.

**2** Nel monitor Ritaglio, fate clic sul pulsante Vai al punto di montaggio precedente  o Vai al punto di montaggio successivo . Nel Monitor ritaglio vengono visualizzati fotogrammi su entrambi i lati della nuova posizione del punto di montaggio.

#### Per eseguire un montaggio con scarto con il Monitor ritaglio


**1** Visualizzate il punto di montaggio nel Monitor ritaglio.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Posizionate il puntatore sull'immagine di sinistra o di destra in modo da ottenere l'icona di taglio dello stacco  o dell'attacco , quindi trascinate verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
- Trascinate la visualizzazione del codice di tempo sotto l'immagine di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
- Trascinate il jog di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
- Trascinate l'icona Stacco  nel righello temporale della visualizzazione di sinistra o l'icona Attacco  nel righello temporale della visualizzazione di destra.
- Trascinate il numero di codice di tempo Spostamento stacco o Spostamento attacco verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
- Fate clic sul codice di tempo della clip di sinistra (per lo stacco della clip di sinistra) o sul codice di tempo della clip di destra (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare la clip corrispondente in quel fotogramma, quindi premete Invio.
- Fate clic sul valore Spostamento stacco (per lo stacco della clip di sinistra) o Spostamento attacco (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero negativo per tagliare a sinistra o positivo per tagliare a destra, quindi premete Invio.

**Per eseguire un montaggio senza scarto con il Monitor ritaglio**

## ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Posizionate il puntatore tra le immagini video per trasformarlo nello strumento Montaggio senza scarto , quindi trascinate verso sinistra o destra.
- Trascinate il codice di tempo centrale verso sinistra o destra.
- Trascinate il jog centrale verso sinistra o destra.
- Fate clic sul codice di tempo tra le visualizzazioni, digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare i bordi di tutte e due le clip in quel fotogramma, quindi premete Invio.
- Selezionate il numero sopra il jog centrale, digitate un numero negativo per tagliare entrambe le clip a sinistra o positivo per tagliare entrambe le clip a destra, quindi premete Invio.
- Fate clic sul pulsante che corrisponde al numero di fotogrammi su cui intendete effettuare il montaggio senza scarto. I pulsanti -1 e -5 tagliano entrambe le clip a sinistra; i pulsanti +1 e +5 tagliano entrambe le clip a destra.

**Nota:** Per impostazione predefinita, il taglio in serie è pari a 5 fotogrammi, ma potete impostarlo su qualsiasi numero, specificandolo nelle preferenze di taglio. Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio.



## Modificare gli attributi di una clip

**Per modificare la durata**

La durata di una clip video o audio corrisponde al tempo di esecuzione dal primo fotogramma (attacco) all'ultimo (stacco). Se si alterano i punti di attacco o stacco, la durata della clip viene modificata. Potete impostare la durata della clip anche tagliando la fine della clip in corrispondenza della durata specificata.

La durata delle immagini fisse può essere impostata come quella per le clip, anche se le immagini fisse non hanno una durata vera e propria. Per impostare una durata standard per le immagini fisse, consultate “Per modificare la durata predefinita delle immagini fisse” a pagina 81.


**1** Selezionate una clip nel pannello Timeline o Progetto.**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare la durata numericamente, scegliete Clip > Velocità, fate clic sul pulsante di collegamento   per scollegare velocità e durata, digitate una nuova durata e fate clic su OK.



- Per modificare visivamente la durata nel pannello Timeline, spostate lo strumento di selezione sul bordo di una clip in modo che assuma la forma dello strumento di taglio dell'attacco o dello stacco, quindi trascinate il bordo. Se intendete allungare la clip, la clip sorgente dovrà contenere un numero sufficiente di fotogrammi oltre l'attacco o lo stacco originale per consentire la modifica.

Per tagliare il bordo di una clip che è già adiacente a un'altra clip, utilizzate i metodi descritti in “Tagliare mediante montaggio con scarto e senza scarto” a pagina 113.

 Se, una volta impostata la durata richiesta per una clip nel pannello Timeline, i punti di inizio e fine vi sembrano inadeguati in rapporto alle clip adiacenti, potete usare lo strumento di scivolamento per modificare la clip senza cambiare l'attacco o lo stacco della clip né la sua durata. (Consultate “Per eseguire un montaggio con scivolamento” a pagina 116.)

## Consultate anche

“Modificare la velocità di una clip” a pagina 119


## Modificare la velocità di una clip

La *velocità* di una clip corrisponde alla velocità di riproduzione rispetto alla velocità alla quale è stata registrata.

Inizialmente una clip ha una velocità di riproduzione normale, pari al 100%. Anche se la frequenza dei fotogrammi del filmato originale non corrisponde a quella del progetto, quest'ultimo adatterà la differenza per riprodurre la clip alla giusta velocità.

Se modificate la velocità di una clip, i suoi fotogrammi sorgente verranno omessi o ripetuti durante la riproduzione, in modo da rendere il video o l'audio più veloce o più lento. Ovviamente, modificando la velocità cambia anche la durata di una clip.


Se modificate la velocità di una clip con campi interlacciati, potreste dover modificare la modalità di gestione dei campi in Adobe Premiere Pro, soprattutto se la velocità scende sotto il 100% della velocità originale. (Consultate “Per creare clip interlacciate o non interlacciate” a pagina 121.)


 Potete inoltre eseguire un montaggio a quattro punti per impostare la velocità di una clip in modo che occupi una determinata durata.

Nel pannello Timeline, le clip con velocità modificata vengono indicate sotto forma di percentuale della velocità originale.

### Per modificare la velocità di una clip

- 1 Selezionate una clip nel pannello Progetto o Timeline.
- 2 Scegliete Clip > Velocità/durata.
- 3 Impostate una delle seguenti opzioni, quindi fate clic su OK:

**Velocità** Imposta la velocità di riproduzione della clip sotto forma di percentuale della velocità originale. Per modificare la velocità senza influire sulla durata, fate clic sul pulsante di collegamento  per scollegare la velocità e la durata.


**Durata** Imposta la durata della clip. Per modificare la durata senza influire sulla velocità, fate clic sul pulsante di collegamento  per scollegare la velocità e la durata.

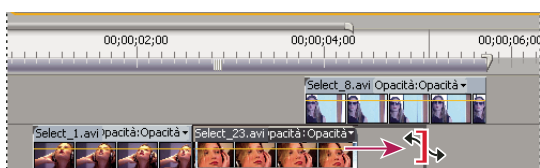
**Velocità indietro** Inverte i fotogrammi video e l'audio della clip.

**Mantieni tono audio** Conserva la tonalità dell'audio quando si modifica la velocità della clip.

### Per cambiare la velocità di una clip con lo strumento Dilata frequenza.

Potete cambiare la velocità di una clip per adattarla a una durata.

- ❖ Selezionate lo strumento Dilata frequenza  e trascinate uno dei due bordi di una clip nel pannello Timeline.



Cambiare la velocità di una clip con lo strumento Dilata frequenza

## Fondere i fotogrammi per ottenere un movimento più fluido

Quando si cambia la velocità di una clip o si crea un output con una frequenza fotogrammi diversa, il movimento può non risultare fluido. Assicuratevi che sia attivata la fusione tra fotogrammi per creare dei nuovi fotogrammi interpolati che rendono fluido il movimento.

❖ Scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi.

## Per fermare un fotogramma video

Potete bloccare un fotogramma di una clip in modo che venga visualizzato per la durata della clip, come se fosse un'immagine fissa. Potete fermare un fotogramma in corrispondenza dell'attacco o dello stacco di una clip, o all'altezza di un marcatore 0 (zero), se presente.

- 1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.
- 2 Per fermare un fotogramma diverso dall'attacco o dallo stacco, aprite la clip nel monitor Sorgente e impostate Marcatore 0 (zero) sul fotogramma da fermare.
- 3 Scegliete Clip > Opzioni video > Fermo fotogramma.
- 4 Selezionate Ferma su e selezionate il fotogramma da fermare dal menu.
- 5 Specificate le opzioni riportate di seguito secondo le necessità del caso, quindi fate clic su OK:

**Filtri fermo fotogramma** Impedisce che eventuali impostazioni di effetti per fotogrammi chiave vengano attivate durante la clip. Le impostazioni degli effetti usano i valori del fotogramma fermato.

**Deinterlaccia** Rimuove un campo da una clip video interlacciata e raddoppia il campo rimanente, in modo da nascondere eventuali artefatti di interlacciamento (come le *distorsioni nella definizione dei contorni*) nel fotogramma fermato.

**Nota:** Se il fermo fotogramma è stato impostato su un punto di attacco o di stacco, la modifica del punto di montaggio non cambia il fermo fotogramma. Se il blocco è stato impostato su Marcatore 0, spostando il marcatore cambia anche il fotogramma visualizzato.

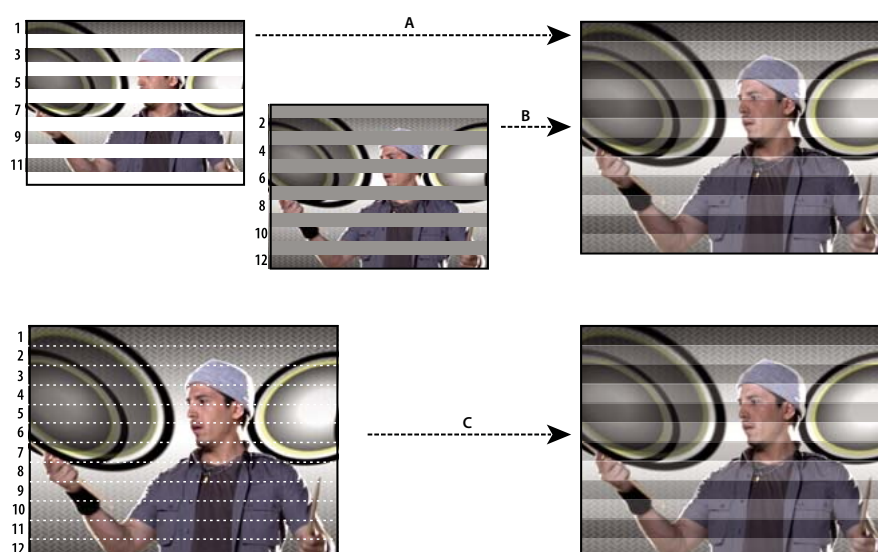
## Consultate anche

“Per aggiungere un marcatore numerato” a pagina 132

## Informazioni sul video interlacciato e non interlacciato

Il video può essere *interlacciato* o *non interlacciato*.

Ciascun fotogramma video interlacciato è composto da due *campi*. Ciascun campo contiene la metà del numero di linee orizzontali presenti nel fotogramma; il *campo superiore* (o *Campo 1*) contiene tutte le linee di numero dispari e il *campo inferiore* (o *Campo 2*) contiene tutte le linee di numero pari. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma nei monitor video interlacciati, prima vengono tracciate tutte le linee di un campo e quindi vengono tracciate tutte le linee dell'altro campo. L'*ordine dei campi* specifica quale campo deve essere tracciato per primo. Nel video NTSC, i nuovi campi vengono tracciati sullo schermo alla frequenza di circa 60 volte al secondo, corrispondente a una frequenza fotogrammi di circa 30 fotogrammi al secondo.



Scansione interlacciata di campi video interlacciati e scansione progressiva di un fotogramma video non interlacciato

**A.** Per il video interlacciato, viene prima tracciato sullo schermo l'intero campo superiore, dall'alto al basso, in un'unica operazione.

**B.** Successivamente, viene tracciato sullo schermo l'intero campo inferiore, dall'alto al basso, in un'unica operazione. **C.** Per il video non interlacciato, viene tracciato sullo schermo l'intero fotogramma, dall'alto al basso, in un'unica operazione.

La maggior parte del video destinato alla trasmissione è interlacciato, sebbene i nuovissimi standard televisivi ad alta definizione presentino varianti sia interlacciate che non interlacciate.

I fotogrammi video non interlacciati non sono separati in campi. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma video non interlacciato nei monitor a scansione progressiva, vengono tracciate tutte le linee orizzontali, dall'alto al basso, in un'unica operazione. I monitor dei computer sono quasi tutti a scansione progressiva e la maggior parte del video visualizzato sui monitor dei computer è di tipo non interlacciato.

I termini *progressivo* e *non interlacciato* sono pertanto strettamente connessi e vengono spesso usati in maniera intercambiabile; tuttavia, *progressivo* si riferisce alla registrazione o alla tracciatura di linee di scansione mediante una videocamera o un monitor, mentre *non interlacciato* si riferisce al fatto che i dati video stessi non sono separati in campi. Ad esempio, è possibile che alcune videocamere moderne usino la scansione progressiva per registrare due campi simultanei al secondo di video interlacciato.

## Per creare clip interlacciate o non interlacciate

Di solito i campi interlacciati non sono visibili. Tuttavia, dato che ogni campo cattura il soggetto in un momento leggermente diverso nel tempo, i due campi diventano visibili se si rivede un filmato al rallentatore, si crea un fermo fotogramma o si esporta un fotogramma come immagine fissa. In questi casi è consigliabile *deinterlacciare* l'immagine, ovvero eliminare un campo e creare quello mancante tramite duplicazione o interpolazione delle linee del campo restante.

Un altro effetto indesiderato potrebbe verificarsi se viene inavvertitamente invertita la *priorità dei campi* o l'ordine in cui i campi sono registrati e visualizzati. Se la priorità dei campi viene invertita, il movimento potrebbe non essere fluido perché i campi non sono più riprodotti in ordine cronologico. L'inversione dei campi può avvenire nei seguenti casi:

- La priorità dei campi della videocassetta originale è opposta a quella della scheda di cattura video usata per catturare la clip.
- La priorità dei campi della videocassetta originale è opposta a quella del software di editing video o creazione di animazioni usato per il rendering della clip.
- È stata impostata la riproduzione invertita di una clip interlacciata.

Potete elaborare i campi di una clip interlacciata nella sequenza per mantenere intatta la qualità dell'immagine e dell'inquadratura della clip durante la modifica della velocità, l'inversione della riproduzione o l'acquisizione di un fermo immagine da un fotogramma video.

- 1 Selezionate una clip nel pannello Timeline e scegliete Clip > Opzioni video > Opzioni di campo.

**2** Selezionate **Inverti priorità campi** per cambiare l'ordine in cui compaiono i campi della clip. Questa opzione è utile se la priorità dei campi della clip non è adeguata all'apparecchiatura impiegata o se la clip viene riprodotta al contrario.

**3** Selezionate una delle seguenti opzioni di elaborazione:

**Nessuna** Non elabora i campi della clip.

**Interlaccia fotogrammi consecutivi** Converte coppie di fotogrammi a scansione progressiva (non interlacciati) in campi interlacciati. Molte applicazioni per la creazione di animazioni non creano fotogrammi interlacciati; questa opzione è quindi utile per convertire animazioni a scansione progressiva da 60 fotogrammi al secondo in video interlacciato da 30 fotogrammi al secondo.

**Deinterlaccia sempre** Converte i campi interlacciati in fotogrammi a scansione progressiva. Adobe Premiere Pro annulla l'interlacciamento eliminando un campo e interpolando un nuovo campo sulla base delle linee del campo restante. Viene mantenuto il campo specificato nell'opzione Impostazioni di campo nelle impostazioni di progetto.

Con **Nessun campo**, viene conservato il campo superiore, purché non sia selezionata l'opzione **Inverti priorità campi**. In questo caso, viene invece conservato il campo inferiore. Questa opzione è utile per effettuare un fermo immagine di un fotogramma.

**Elimina sfarfallio** Evita lo sfarfallio di piccoli dettagli orizzontali in un'immagine, sfocando leggermente i due campi. Un oggetto dallo spessore di una singola linea di scansione provoca sfarfallio perché potrebbe apparire solo in uno dei due campi video.

**4** Fate clic su OK.



*Per migliorare l'aspetto del video quando la velocità della clip non è 100%, attivate la fusione fotogrammi. Scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi.*

## Operazioni con le clip in una sequenza




### Per visualizzare la sorgente di una clip in una sequenza

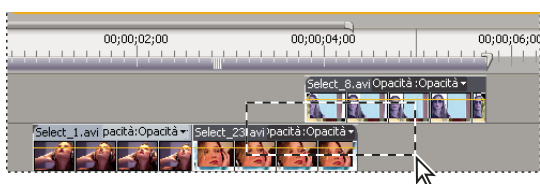
❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip in una sequenza e scegliete **Rivela** nel progetto.

### Per selezionare una o più clip


Se desiderate eseguire un'azione su tutta la clip, ad esempio applicare un effetto, eliminare una clip o spostarla nella sequenza temporale, dovete anzitutto selezionare la clip nel pannello Timeline. L'apposita finestra degli strumenti consente di gestire le varie operazioni di selezione.

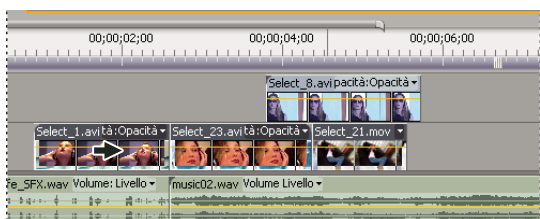
❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un'unica clip, fate clic con lo strumento selezione  su una clip nel pannello Timeline.
- Per selezionare solo la porzione audio o video di una clip, tenete premuto **Alt** e fate clic sulla parte desiderata con lo strumento Selezione .
- Per selezionare più clip facendo clic su di esse, tenete premuto **Maiusc** e fate clic sulle clip desiderate con lo strumento Selezione . (Per deselezionare una clip selezionata, fate di nuovo clic su di essa tenendo premuto **Maiusc**.)
- Per selezionare una serie di clip, fate clic in un'area vuota della sequenza sotto il righello temporale, quindi trascinate per creare un rettangolo di selezione che comprenda tutte le clip da selezionare.
- Per aggiungere o togliere una serie di clip nella selezione attuale, tenete premuto **Maiusc** e trascinate per delimitare un rettangolo di selezione intorno alle clip. Se il rettangolo di selezione comprende delle clip non selezionate, queste verranno aggiunte alla selezione attuale. Se il rettangolo di selezione comprende delle clip selezionate, queste verranno tolte dalla selezione attuale.




Per selezionare una serie di clip, trascinate per delimitare un rettangolo di selezione.

- Per selezionare tutte le clip esistenti in corrispondenza e successive a un determinato tempo di una traccia, fate clic con lo strumento di selezione della traccia  sulla prima clip della sequenza temporale da selezionare. Per selezionare le clip in tutte le tracce, tenete premuto Maiusc mentre fate clic.



Selezionare clip con lo strumento selezione della traccia

- Per selezionare le clip in una traccia indipendentemente dal collegamento video o audio, tenete premuto Alt e fate clic con lo strumento selezione della traccia .

## Per copiare e incollare all'indicatore del tempo corrente

È possibile copiare e incollare più clip contemporaneamente. Viene mantenuta la spaziatura relativa (orizzontale nel tempo e verticale nelle tracce) delle clip.

- 1 Selezionate una o più clip nella sequenza e scegliete Modifica > Copia.
- 2 Nel pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente della sequenza sul punto in cui intendete incollare una copia della clip.
- 3 Selezionate una traccia di destinazione compatibile con la clip copiata.
- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per sovrapporre le clip incollate, scegliete Modifica > Incolla.
  - Per inserire le clip incollate, scegliete Modifica > Incolla con inserimento.

## Per abilitare o disabilitare una clip

Potete disabilitare una clip per sperimentare un'altra variazione o abbreviare l'elaborazione in progetti particolarmente complessi. Le clip disabilitate non compaiono nel monitor Programma né in un'anteprima o in un file video esportato. A meno che non abbiate bloccato la traccia contenente una clip disabilitata, potete sempre apportare a tale clip le necessarie modifiche. Per disabilitare tutte le clip di una stessa traccia, potete escludere l'intera traccia. Consultate "Per escludere delle tracce in una sequenza" a pagina 103.

❖ Selezionate una o più clip nel pannello Timeline e scegliete Clip > Abilita. Il segno di spunta accanto al comando indica che le clip selezionate sono abilitate. Le clip disabilitate risultano attenuate nel pannello Timeline.

## Per copiare attributi

Se a una clip sono state applicate impostazioni che intendete usare per una o più clip, potete copiare tali impostazioni. Ad esempio, potete applicare la medesima correzione cromatica a una serie di clip riprese con le stesse condizioni di luce. Le impostazioni intrinseche della clip sorgente (movimento, opacità, volume) sostituiscono quelle delle clip di destinazione. Tutti gli altri effetti (inclusi i fotogrammi chiave) vengono aggiunti all'elenco di effetti già applicati alle clip di destinazione.

**Nota:** Potete anche copiare e incollare fotogrammi chiave da un parametro di effetti a un altro, purché sia compatibile. Consultate “Copiare e incollare fotogrammi chiave nel pannello Timeline” a pagina 225.

- 1 Selezionate una clip scegliete Modifica > Copia.
- 2 Selezionate una o più clip nel pannello Timeline.
- 3 Scegliete Modifica > Incolla attributi.

## Per raggruppare le clip

Potete *raggruppare* più clip in modo da spostarle, disattivarle, copiarle o eliminarle insieme. Vengono incluse sia le tracce audio che le tracce video di una clip collegata quando la si raggruppa con altre clip.


Non è possibile applicare al gruppo i comandi basati sulle clip (ad esempio, Velocità) o gli effetti, tuttavia è possibile selezionare le singole clip del gruppo e applicare a esse gli effetti.

Potete tagliare i bordi esterni del gruppo (l'apertura della prima clip di un gruppo o la chiusura dell'ultima clip), ma non potete tagliare i punti di attacco e stacco interni.

- Per raggruppare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Raggruppa.
- Per separare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Separa.
- Per selezionare una o più clip in un gruppo, fate clic su ciascuna tendendo premuto Alt. Tenete premuto Maiusc+Alt e fate clic per selezionare altre clip del gruppo.


## Per abilitare e disabilitare la funzione Effetto calamita


Per semplificare l'allineamento reciproco delle clip, anche in determinati punti nel tempo, potete attivare la funzione Effetto calamita. Quando si sposta una clip con questa funzione attivata, la clip si allinea automaticamente a un marcatore, all'inizio o alla fine del righetto temporale o all'indicatore del tempo corrente. L'effetto calamita consente inoltre di non eseguire inavvertitamente operazioni di inserimento o sovrapposizione durante il trascinamento. Mentre trascinate le clip, una linea verticale con delle frecce indica quando le clip sono allineate.

❖ Nella parte in alto a sinistra del pannello Timeline, nella scheda delle sequenze, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva l'effetto calamita  per selezionarlo. Fate clic di nuovo per deselezionarlo.

## Per agganciare una clip

Potete agganciare il bordo di una clip o un marcatore al bordo di un'altra clip, a un marcatore o all'indicatore del tempo corrente.

- 1 Assicuratevi di aver selezionato il pulsante Effetto calamita  nel pannello Timeline.
- 2 Trascinate il bordo della clip in prossimità del bordo di un'altra clip, di un marcatore o dell'indicatore del tempo corrente. Quando viene raggiunto l'allineamento, compare una linea verticale.

 Potete attivare o disattivare la funzione Effetto calamita mediante il tasto di scelta rapida (S) anche durante un'operazione di montaggio, ad esempio quando spostate o tagliate una clip.




Allineamento delle clip con la funzione Effetto calamita abilitato

## Ridisporre le clip in una sequenza

### Per suddividere una clip singola o più clip separate

Potete utilizzare lo strumento Lametta per suddividere una clip in due clip o per tagliare tra clip di più tracce contemporaneamente. Quando suddividete una clip, viene creata una nuova istanza separata della clip originale e di tutte le eventuali clip collegate. Le clip risultanti sono versioni integrali della clip originale, ma dotate di punti di attacco e stacco diversi.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Posizionate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate dividere le clip, quindi scegliete Sequenza > Usa lametta a indicatore tempo attuale.
- Selezionate lo strumento Lametta  e fate clic sul punto della sequenza in cui desiderate dividere le clip.
- Per suddividere solo la porzione audio o video di clip collegate, fate clic con lo strumento lametta tenendo premuto il tasto Alt.
- Fate clic con lo strumento lametta tenendo premuto il tasto Maiusc per suddividere tutte le tracce nello stesso punto del pannello Timeline. Assicuratevi di aver prima bloccato le clip che non desiderate suddividere.




*Non è necessario dividere la clip per modificare le impostazioni degli effetti nel tempo. Basta applicare dei fotogrammi chiave a una singola clip.*

### Per sollevare fotogrammi

L'asportazione elimina i fotogrammi da una sequenza e lascia un vuoto della stessa durata dei fotogrammi rimossi.


❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare clip intere, selezionate una o più clip nella sequenza e premete il tasto Canc.
- Per eliminare una serie di fotogrammi, usate i controlli nel monitor Programma per specificare l'attacco e lo stacco della sequenza, quindi fate clic sul pulsante Asporta .


### Per estrarre fotogrammi e chiudere lo spazio vuoto

L'estrazione rimuove i fotogrammi dal programma ed elimina lo spazio vuoto risultante dall'operazione.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare clip intere, selezionate una o più clip nella sequenza e scegliete Modifica > Elimina salti.
- Per eliminare una serie di fotogrammi, usate i controlli nel monitor Programma per specificare l'attacco e lo stacco della sequenza, quindi fate clic sul pulsante Estrai .

### Per eliminare tutte le clip di una traccia

1 Selezionate lo strumento di selezione della traccia .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare sia l'audio che il video di clip collegate, fate clic sulla prima clip nella traccia.
- Per eliminare solo le clip di una traccia senza toccare le clip collegate, tenete premuto Alt e fate clic sulle clip della traccia.

3 Premete Canc.

**Nota:** Potete anche eliminare una traccia e tutto il suo contenuto. Consultate “Per eliminare le tracce” a pagina 105.

## Per eliminare lo spazio vuoto tra le clip

Quando eliminate lo spazio presente tra le clip, tutte le clip presenti sulle tracce non bloccate vengono spostate in base alla durata dello spazio vuoto. Potete bloccare una traccia per evitare che venga spostata durante l'eliminazione dei salti o un'operazione di inserimento o estrazione.

❖ Fate clic con pulsante destro del mouse e scegliete **Elimina salti**.



Potete inoltre fare clic con il pulsante destro del mouse su uno spazio vuoto e scegliete **Elimina salti**.

## Per spostare una clip nel pannello Timeline

Potete spostare una clip trascinandola nel pannello Timeline. Per spostare più clip, selezionate un intervallo di clip oppure spostate un gruppo di clip.

Potete trascinare la clip e posizionarla in un punto vuoto o agganciarla a un'altra clip. Inoltre, potete asportare, estrarre, inserire e sovrapporre le clip che spostate. Osservate il rettangolo traslucido che rappresenta la durata della clip mentre la trascinate.

La modalità predefinita è quella di asportazione e sovrapposizione, indicata dall'icona **Asporta/Sovrapponi** quando trascinate e rilasciate le clip. Premete Ctrl mentre trascinate una clip per estrarla; premete Ctrl quando rilasciate una clip per eseguire un'operazione di inserimento. L'icona **Estrai/Inserisci** compare quando trascinate o rilasciate le clip mentre premete Ctrl.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per asportare e sovrascrivere, trascinate una o più clip in una nuova destinazione.
- Per asportare e inserire, trascinate una o più clip e premete Ctrl mentre rilasciate il pulsante del mouse, quindi posizionate la clip o le clip in una nuova destinazione.
- Per estrarre e sovrapporre, tenete premuto Ctrl e trascinate una o più clip, quindi rilasciate il tasto Ctrl prima di rilasciare il pulsante del mouse per posizionare la clip o le clip nella nuova destinazione.
- Per estrarre e inserire, tenete premuto Ctrl e trascinate una o più clip, premete Ctrl mentre rilasciate il pulsante del mouse per posizionare la clip o le clip nella nuova destinazione.

**Nota:** Per agire solo su una traccia di una clip collegata, premete Alt mentre fate clic sulla clip. Non occorre continuare a tenere premuto Alt dopo l'inizio dell'operazione di montaggio. Il video e l'audio vanno fuori sincrono.

## Per riordinare le clip nel pannello Timeline

Un'utile variazione dei montaggi con inserimento e sovrapposizione nel pannello Timeline è la cosiddetta *ridisposizione*. Questo tipo di montaggio consente di estrarre una clip e inserirla in una nuova posizione. Verranno spostate solo le clip nella traccia di destinazione, mentre quelle nelle altre tracce non subiranno modifiche. Questa tecnica consente di cambiare rapidamente l'ordine delle clip in una sequenza, operazione che, altrimenti, richiederebbe ulteriori passi. Quando eseguite una ridisposizione, compare l'icona .

❖ Fate clic e trascinate una clip, quindi premete Ctrl+Alt mentre la rilasciate in una nuova posizione.

L'icona per la ridisposizione delle clip compare quando premete Ctrl+Alt. Quando rilasciate la clip, viene eseguita un'estrazione e un inserimento che sposta le clip solo nelle tracce di destinazione.

## Per spostare una clip con il tastierino numerico

Potete cambiare la posizione di una clip in una sequenza digitando il numero di fotogrammi per cui desiderate spostarla.

**1** Selezionate la clip nella sequenza.

**2** Mediante il tastierino numerico con il tasto Bloc Num attivato, digitate + (più) e il numero di fotogrammi per cui volete spostare la clip verso destra, oppure - (meno) e il numero di fotogrammi per cui volete spostare la clip verso sinistra.

Alle clip adiacenti viene applicato lo stesso spostamento. Se tra le clip esistono degli spazi vuoti, questi vengono riempiti per primi, quindi le clip vicine vengono spostate per il numero di fotogrammi rimasti.



## Per spostare una clip in un'altra traccia

❖ Trascinate la clip su o giù fino a inserirla nella traccia desiderata.

**Nota:** Quando trascinate una clip contenente sia video che audio (clip collegata) in una sequenza, il video e l'audio tendono a occupare le tracce corrispondenti. Se ad esempio trascinate una clip sulla traccia Video 3, l'audio della clip comparirà in Audio 3. Se invece trascinate il video sulla traccia Video 3 ma la traccia Audio 3 usa un tipo di canale diverso, l'audio passa alla traccia compatibile successiva o, se non ne esiste una corrispondente, in una nuova traccia.

# Visualizzare l'anteprima di una sequenza

## Effettuare l'anteprima con frequenza di fotogrammi effettiva del progetto

Adobe Premiere Pro effettua il rendering di una sequenza quando riproducete la sequenza nel monitor Programma. Le sequenze composte da tagli tra singole tracce video e audio avranno un rendering veloce, mentre quelle composte da video e audio con più livelli ed effetti complessi richiederanno tempi di elaborazione più lunghi.

Se impostate la funzione Qualità del monitor Programma su Automatica, Adobe Premiere Pro regola in maniera dinamica la qualità video e la frequenza dei fotogrammi per avere un'anteprima della sequenza in tempo reale. La qualità di riproduzione diminuisce gradualmente nelle sezioni particolarmente complesse della sequenza o se viene usato un sistema non abbastanza potente.

Le aree che non possono essere riprodotte alla frequenza di fotogrammi effettiva del progetto sono indicate da una linea rossa nel righetto temporale. Per riprodurre queste aree, posizionate la barra dell'area di lavoro del righetto temporale sopra l'indicatore di anteprima rosso ed eseguite il rendering di un file di anteprima. In questo modo, il segmento verrà visualizzato come se fosse un nuovo file sul disco rigido, in modo che Adobe Premiere Pro possa riprodurlo alla frequenza di fotogrammi effettiva del progetto. Nel pannello Timeline, le aree sottoposte a rendering sono contrassegnate da una linea verde.

**Nota:** I progetti fanno riferimento ai file di anteprima in modo analogo a quanto accade con i file multimediali sorgente. Se spostate o visualizzate in anteprima i file nel browser file di Windows anziché nel pannello Progetto, vi verrà richiesto di trovare o saltare i file di anteprima alla successiva apertura del progetto.

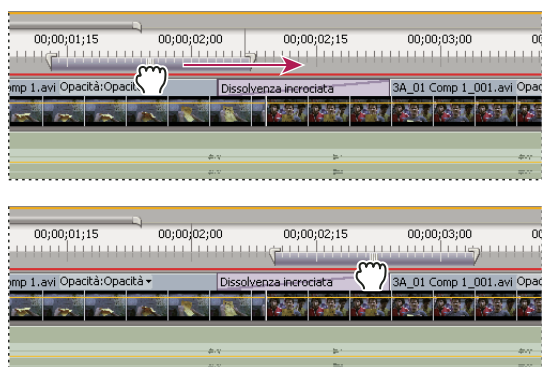
## Consultate anche

“Per impostare la qualità di visualizzazione” a pagina 93

## Per impostare l'area di cui si desidera visualizzare l'anteprima

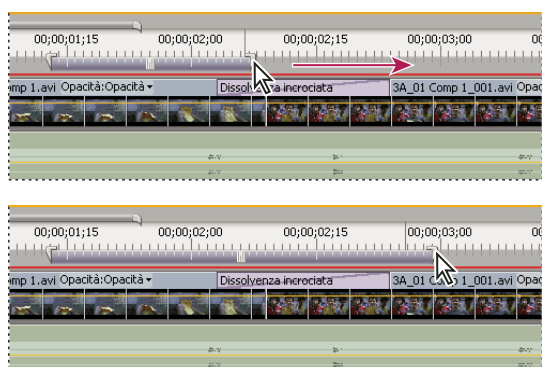
❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate la barra dell'area di lavoro sulla sezione da visualizzare in anteprima. Abbiate cura di trascinare la barra dell'area di lavoro dalla zona centrale con texture, onde evitare di impostare per errore l'indicatore del tempo corrente.




Prendete la barra dell'area di lavoro (in alto) e trascinatela sopra la sezione da visualizzare in anteprima (in basso)

- Trascinate i marcatori dell'area di lavoro (alle estremità della barra dell'area di lavoro) per specificare l'inizio e la fine dell'area di lavoro.



Trascinare i marcatori dell'area di lavoro per espanderla

- Posizionate l'indicatore del tempo corrente e premete Alt + [ per impostare l'inizio dell'area di lavoro.
- Posizionate l'indicatore del tempo attuale e premete Alt + ] per impostare la fine dell'area di lavoro.
- Tenete premuto Alt e fate clic sulla barra dell'area di lavoro per ridimensionarla secondo la larghezza di tutte le clip contigue sotto il punto in cui fate clic.
- Fate doppio clic sulla barra dell'area di lavoro per ridimensionarla secondo la larghezza del righello temporale o la lunghezza dell'intera sequenza, a seconda di quale è più corta.

 *Passando con il puntatore sopra la barra dell'area di lavoro, compare una descrizione che indica il codice di tempo iniziale, il codice di tempo finale e la durata della barra dell'area di lavoro.*

### Per eseguire il rendering di un'anteprima

❖ Posizionate la barra dell'area di lavoro sopra l'area da visualizzare in anteprima e scegliete Sequenza > Esegui rendering area di lavoro o premete Invio.

I tempi di render dipendono dalle risorse del sistema in uso e dalla complessità del segmento.

### Per scorrere il pannello Timeline durante l'anteprima

Potete impostare un'opzione che consente di scorrere automaticamente la timeline quando una sequenza ha una larghezza superiore alla timeline visibile.

**1** Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.

**2** Scegliete un'opzione nel menu Scorrimento del pannello Timeline:

**Nessuno scorrimento** Il pannello Timeline non scorre.

**Scorrimento pagina** La sezione visibile della timeline scorre nel pannello Timeline una pagina alla volta.

**Scorrimento uniforme** L'indicatore del tempo corrente rimane al centro della timeline visibile.

### Visualizzare le anteprime su un monitor mediante una scheda video

Potete visualizzare la sequenza su qualsiasi monitor collegato al computer. Per fare ciò dovete disporre di hardware video con una porta video adatta per il monitor. Alcune schede video e alcuni sistemi operativi supportano un monitor di anteprima indipendente dal desktop, mentre altri supportano un monitor di anteprima da posizionare accanto al desktop in modo da ottenere ulteriore spazio per l'applicazione. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione fornita con la scheda video e il sistema operativo.

## Per visualizzare un'anteprima attraverso una videocamera o un videoregistratore DV

Se state lavorando su un progetto DV, potete visualizzare l'anteprima di una sequenza su un monitor televisivo usando la connessione IEEE 1394 e la videocamera o il videoregistratore DV. Potete impostare questa opzione usando la finestra di dialogo Impostazioni progetto.

**Nota:** Assicuratevi che il monitor sia collegato alla videocamera o al videoregistratore DV, a sua volta collegato al computer. Impostate inoltre la videocamera in modo che l'output sia al monitor. Alcuni dispositivi sono in grado di rilevare automaticamente questa impostazione mentre altri richiedono che selettionate un'opzione di menu.

**1** Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali e fate clic sul pulsante Impostazioni di riproduzione.

**2** Nella finestra di dialogo Impostazioni di riproduzione, impostate una delle seguenti opzioni:

**Video sul desktop** Specifica se il video viene riprodotto o meno sul Monitor programma. Deselezionate questa opzione per riprodurre solo attraverso il monitor esterno specificato nell'opzione Dispositivo esterno. Se l'opzione Dispositivo esterno è impostata su Nessuno, è selezionato Video sul desktop per assicurare la riproduzione sul Monitor programma.

**Dispositivo esterno** Imposta un dispositivo esterno attraverso il quale riprodurre il video.

**Conversione proporzioni** Determina la modalità di conversione delle proporzioni pixel per i progetti DV.

**Audio desktop** Imposta la riproduzione audio al computer

**Audio dispositivo esterno** Imposta la riproduzione audio a un dispositivo audio esterno collegato.


**Esportare: Dispositivo esterno** Consente l'esportazione su nastro per il dispositivo specificato. Questa opzione non incide sulla riproduzione in un dispositivo esterno durante l'esportazione.

**Metodo di conversione 24p** Specifica il metodo di conversione per metraggio 24p. Consultate "Per impostare le opzioni di riproduzione per 24P" a pagina 31.

**Modalità di visualizzazione sul desktop** Imposta l'opzione di riproduzione mediante una scheda di visualizzazione grafica.

- **Compatibile** consente di visualizzare video sul desktop senza accelerazione. Questa modalità è adatta in caso di scheda grafica priva del supporto per accelerazione Direct3D 9.0 e assicura il livello di prestazioni più basse per la visualizzazione.
- La modalità **standard** usa le caratteristiche hardware delle schede grafiche Direct3D 9.0 per accelerare la riproduzione di video sul desktop.
- La modalità di **accelerazione GPU** utilizza le funzioni hardware avanzate presenti nell'ultima generazione di schede grafiche Direct3D 9.0 per accelerare la riproduzione di video e di vari altri effetti sul desktop.

**Disattiva output video quando Premiere Pro è in background.** Disattiva il video sul monitor esterno se Adobe Premiere Pro non è l'applicazione attiva sul desktop.

 Potrebbe esserci un leggero ritardo tra la riproduzione sul desktop e quella su una televisione mediante videocamera o videoregistratore. Se video e audio sembrano essere fuori sincrono, provate a vedere l'anteprima di video e audio sullo stesso dispositivo.

## Operazioni con i file di anteprima

Quando eseguite il rendering delle anteprime, Adobe Premiere Pro crea dei file sul disco rigido. Questi file di anteprima contengono i risultati di tutti gli effetti elaborati da Adobe Premiere Pro durante un'anteprima. Se eseguite l'anteprima della stessa area di lavoro più di una volta senza apportare modifiche, Adobe Premiere Pro riproduce immediatamente i file di anteprima invece di elaborare di nuovo la sequenza. Allo stesso modo, i file di anteprima consentono di risparmiare tempo quando esportate il programma video finale, usando gli effetti elaborati che sono già stati memorizzati. Adobe Premiere Pro memorizza i file di anteprima in una cartella specificata dall'utente.

Per consentire un ulteriore risparmio di tempo, Adobe Premiere Pro mantiene i file di anteprima esistenti il più a lungo possibile. Se modificate un progetto, i file di anteprima si spostano insieme al segmento di una sequenza cui sono associati. Quando un segmento di una sequenza viene modificato, Adobe Premiere Pro taglia automaticamente il corrispondente file di anteprima, salvando il segmento non modificato rimanente.

**Per specificare la posizione su disco dei file di anteprima**

**1** Scegliete *Modifica > Preferenze > Dischi memoria virtuale*.

**2** Per i menu *Anteprime video* e *Anteprime audio*, scegliete la posizione dei file di anteprima video e audio.

Il disco scelto deve disporre di abbastanza spazio ed essere sufficientemente veloce da supportare la riproduzione video; conviene quindi scegliere un disco rigido del computer e non un'unità di rete. Inoltre, dato che Adobe Premiere Pro deve poter trovare i file di anteprima quando aprite un progetto, evitate di specificare supporti rimovibili.

**Per eliminare i file di anteprima**

❖ Con il pannello *Timeline* attivo, scegliete *Sequenza > Elimina file di rendering*. Quando viene richiesta la conferma, fate clic su *OK*.

# Capitolo 8: Montaggio: approfondimenti

## Usare i marcatori

### Informazioni sui marcatori

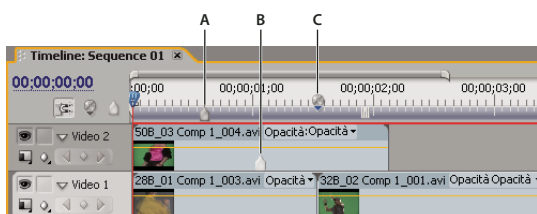
I marcatori servono per evidenziare punti importanti e aiutano a posizionare e riordinare le clip. I marcatori possono essere usati per identificare un'azione o un suono importante in una sequenza e la loro funzione è di solo riferimento, in quanto non alterano il video.

Potete anche utilizzarli per specificare i capitoli per i filmati DVD o QuickTime oppure per specificare l'URL di una pagina Web a cui indirizzare un utente. Adobe Premiere Pro fornisce anche dei marcatori DVD che è possibile aggiungere a una sequenza per specificare le scene o a una struttura di menu per le sequenze che vengono esportate in un DVD. (Consultate "Informazioni sui marcatori DVD" a pagina 379.)

Potete aggiungere marcatori a una sequenza, a una clip sorgente o a un'istanza di una clip in una sequenza. Quando contrassegnate dei punti di montaggio, è il flusso di lavoro a determinare se i marcatori vengono aggiunti a una clip o a una sequenza.

Ogni sequenza e ogni clip possono contenere fino a 100 marcatori numerati ciascuna (da 0 a 99) e un numero illimitato di marcatori senza numero.

I marcatori vengono visualizzati nel righello temporale dei monitor Sorgente e Programma sotto forma di piccole icone. Anche i marcatori di clip diventano icone all'interno della clip quando quest'ultima è visualizzata nel pannello Timeline, mentre i marcatori di sequenza appaiono nel righello temporale della sequenza.



Icone dei marcatori nel pannello Timeline


A. Marcatore di sequenza B. Marcatore di clip C. Marcatore DVD

Quando impostate i marcatori (così come i punti di attacco e di stacco), verificate se state usando la versione corretta della clip. I marcatori aggiunti a una clip sorgente (aperta dal pannello Progetto) appaiono nella clip anche quando questa viene aggiunta alla sequenza. La modifica dei marcatori di una clip sorgente non ha effetto sulle singole istanze della clip già inserite in una sequenza o viceversa.

### Per aggiungere un marcatore di clip senza numero



1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un marcatore a una clip sorgente, fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto per aprire la clip nel monitor Sorgente.
- Per aggiungere un marcatore a una clip in una sequenza, fate doppio clic sulla clip per aprirla nel monitor Sorgente.

2 Nel monitor Sorgente, andate alla posizione temporale in cui volete impostare il marcatore e fate clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero .

### Per aggiungere un marcatore di sequenza senza numero

1 Nel pannello Timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate posizionare il marcatore.

2 Fate clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero nel monitor Programma  o nel pannello Timeline . (Fate doppio clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero per aprire la finestra di dialogo Marcatore mentre lo impostate.)

Potete anche trascinare il marcatore dal pulsante del marcatore della timeline a un punto del righello temporale.



*Per inserire dei marcatori senza numero durante la riproduzione di una clip o una sequenza, premete il tasto asterisco (\*) sul tastierino numerico per ogni marcatore da inserire.*

## Consultate anche

“Per aggiungere commenti, capitoli e collegamenti al marcatore sequenza” a pagina 133

## Per aggiungere un marcatore numerato

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare un marcatore clip, aprite una clip nel monitor Sorgente o selezionatela nel pannello Timeline.
- Per impostare un marcatore di sequenza, selezionate il monitor Programma o il pannello Timeline.

2 Spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate impostare il marcatore.

3 Scegliete Marcatore > Imposta marcatore clip oppure Marcatore > Imposta marcatore sequenza e scegliete un'opzione nel sottomenu:



**Successivo numero disponibile** Imposta un marcatore con il numero più basso ancora inutilizzato.

**Altro numero** Apre una finestra di dialogo in cui potete impostare qualunque numero inutilizzato compreso tra 0 e 99.

## Per andare a un marcatore di clip nel monitor Sorgente

1 Aprite una clip nel monitor Sorgente.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per andare al marcatore precedente, fate clic sul pulsante Vai a marcatore precedente  nel monitor Sorgente.
- Per andare al marcatore successivo, fate clic sul pulsante Vai a marcatore successivo  nel monitor Sorgente.


## Per andare a un marcatore clip o sequenza nel pannello Timeline

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare l'indicatore del tempo corrente a un marcatore clip, selezionate la clip nella sequenza e scegliete Marcatore > Vai a marcatore clip, quindi selezionate il marcatore desiderato dal sottomenu.
- Per spostare l'indicatore del tempo corrente a un marcatore sequenza, selezionate il monitor Programma o il pannello Timeline, scegliete Marcatore > Vai a marcatore sequenza, quindi selezionate il marcatore desiderato dal sottomenu.

## Per spostare un marcatore

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare un marcatore clip in una clip che fa parte di una sequenza, aprite la clip nel monitor Sorgente e trascinare l'icona Marcatore  nel righello temporale del monitor Sorgente. Non è possibile modificare i marcatori clip direttamente nel pannello Timeline.
- Per spostare un marcatore sequenza, trascinatelo nel righello temporale del pannello Timeline o del monitor Programma.

Quando un marcatore viene trascinato nel righello temporale del monitor Sorgente o Programma, l'icona corrispondente si sposta nel pannello Timeline.

**Nota:** I marcatori sequenza presenti in una sequenza nidificata vengono visualizzati sotto forma di marcatori clip (con un colore leggermente diverso) nella sequenza principale e nel monitor Sorgente. Per regolare un marcatore nidificato, aprite la sequenza nidificata nel pannello Timeline e trascinare il marcatore.

## Per eliminare un marcatore

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare un marcatore clip, selezionate la clip nella sequenza e posizionate l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza del marcatore clip.
- Per eliminare un marcatore sequenza, verificate che non vi siano clip selezionate nella sequenza e posizionate l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza del marcatore sequenza.

**2** Scegliete **Marcatore > Cancella marcatore clip** oppure **Marcatore > Cancella marcatore sequenza** e scegliete un'opzione nel sottomenu:

**Marcatore corrente** Elimina il marcatore in corrispondenza della posizione temporale corrente.

**Tutti i marcatori** Elimina tutti i marcatori nella clip o nella sequenza (a seconda del monitor in uso).

**Numerato** Elimina un marcatore numerato dall'elenco di tutti i marcatori numerati.

***Nota:** Non potete rimuovere un marcatore sequenza trascinandolo via dal righello temporale.*

## Informazioni su commenti, capitoli e collegamenti al marcatore sequenza

La finestra di dialogo **Marcatore** consente di impostare le opzioni dei marcatori sequenza. Fate doppio clic su un marcatore per aprire la finestra di dialogo.

### Commenti ai marcatori

Un marcatore sequenza può contenere i commenti che volete associare al marcatore. Nella finestra di dialogo **Marcatore** potete inserire e visualizzare commenti. I commenti che importate da **Clip Notes** di Adobe vengono visualizzati nella sequenza come marcatori. Potete spostarvi tra i commenti di revisione usando i pulsanti **Successivo** e **Precedente** nella finestra di dialogo **Marcatore** (consultate “**Clip Notes**” a pagina 375).

### Capitoli dei DVD

Potete specificare i punti dei capitoli nella finestra di dialogo **Marcatore** per un filmato QuickTime oppure per una sequenza da esportare in un programma di creazione DVD come **Adobe Encore DVD**. I capitoli suddividono un filmato in segmenti e consentono allo spettatore di passare a dei punti specifici del filmato.

***Importante:** Usate i marcatori DVD per specificare menu e sottomenu quando esportate una sequenza direttamente in DVD da Adobe Premiere Pro. I programmi di creazione DVD non leggono i marcatori DVD di Adobe Premiere Pro (consultate “**Creare DVD**” a pagina 378).*

### Collegamenti Web

Un marcatore sequenza può contenere anche un indirizzo Web (URL). Quando il filmato è incluso in una pagina Web e viene raggiunto il marcatore, la pagina Web viene aperta automaticamente. I collegamenti Web funzionano solo con i formati supportati (ad esempio, QuickTime).

Quando sono usati per gli URL e i capitoli, i marcatori possono essere impostati in modo da estendersi su più di un fotogramma. Nel pannello **Timeline** il lato destro dell'icona di un marcatore di sequenza si estende per indicarne la durata.

## Per aggiungere commenti, capitoli e collegamenti al marcatore sequenza

**1** Nel pannello **Timeline**, fate doppio clic su un marcatore sequenza per aprire la finestra di dialogo **Marcatore**.



*Potete aprire la finestra di dialogo **Marcatore** quando impostate il marcatore facendo doppio clic sul pulsante **Imposta marcatore senza numero** nel pannello **Timeline**.*

**2** Impostate le seguenti opzioni:

**Commenti** Digitate un messaggio da associare al marcatore.

**Durata** Trascinate il valore della durata o fate clic sul valore per evidenziarlo, quindi digitate un nuovo valore e premete **Invio**.

**Capitolo** Immettete il nome e il numero di capitolo.

**URL** Immettete l'indirizzo della pagina Web da aprire.

**Frame di destinazione** Immettete il frame di destinazione per una pagina Web se utilizzate i frame HTML.

**3** Per immettere commenti o specificare opzioni per altri marcatori di sequenza, fate clic su Precedente o Successivo.

**4** Fate clic su OK quando avete terminato la modifica dei marcatori.

***Nota:** I programmi di authoring DVD, come Adobe Encore DVD, sono conformi alle specifiche DVD che fissano limiti di vicinanza tra i collegamenti ai capitoli. Quando impostate i marcatori come collegamenti ai capitoli, assicuratevi di distanziarli di almeno 15 fotogrammi l'uno dall'altro, oppure dell'intervallo richiesto dal programma di authoring. In caso contrario il programma di authoring potrebbe spostare i collegamenti automaticamente.*

## Consultate anche

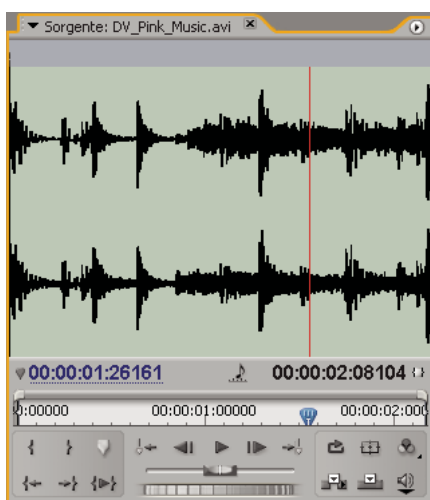
“Informazioni su commenti, capitoli e collegamenti al marcatore sequenza” a pagina 133

# Montare l'audio nel pannello Timeline

## Impostare attacchi e stacchi audio basati sui campioni

I punti di attacco e stacco vengono impostati in base a divisioni della base temporale; in altre parole, tra un fotogramma video e l'altro. Sebbene i punti di montaggio basati sui fotogrammi in genere siano adatti anche per l'audio, in alcuni casi i punti di montaggio audio richiedono una maggiore precisione. Ad esempio, dovete inserire un attacco tra due parole di una frase, ma la divisione tra queste parole non cade esattamente tra due fotogrammi. Fortunatamente, l'audio digitale non è suddiviso in fotogrammi, ma in campioni audio, con una frequenza molto più alta. Impostando il righello temporale del monitor Sorgente o della sequenza sui campioni audio, potete impostare gli attacchi e gli stacchi audio con una precisione di gran lunga superiore.

Quando impostate il righello sulle unità audio, trascinate l'indicatore del tempo corrente nel righello del monitor per scorrere rapidamente la clip. (I pulsanti Avanti di un fotogramma e Indietro di un fotogramma utilizzano sempre i fotogrammi video.) Nel righello temporale del monitor Sorgente potete utilizzare la barra dell'area di visualizzazione per ingrandire il righello temporale a livello di campione e visualizzare una forma d'onda audio molto dettagliata. Analogamente, potete usare gli strumenti di zoom del pannello Timeline per visualizzare la forma d'onda della clip audio a livello di campioni.




*Monitor sorgente impostato sulle unità audio per garantire un'elaborazione precisa della clip audio*

## Per usare i campioni audio nel monitor Sorgente o Programma

❖ Nel menu del pannello Sorgente o Programma, scegliete Unità audio.




### Per usare i campioni audio nel pannello Timeline

- 1 Nel menu del pannello Timeline, scegliete Unità audio. I righelli temporali del pannello Timeline e del monitor Programma possono essere impostati nella modalità a fotogrammi o a campioni.
- 2 Se necessario, espandete la traccia audio contenente la clip da montare, fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione  e scegliete Mostra forma d'onda.
- 3 Visualizzate in dettaglio i punti di attacco e stacco della clip che volete modificare trascinando il cursore dello zoom verso destra.
- 4 Per eseguire il taglio della clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per spostare un attacco, portate il puntatore sul margine sinistro dell'audio della clip finché non appare lo strumento di taglio apertura, quindi trascinate a destra o a sinistra.
  - Per regolare uno stacco, portate il puntatore sul margine destro dell'audio della clip finché non appare l'icona di taglio chiusura, quindi trascinate a destra o a sinistra.
- 5 Usate la visualizzazione delle forme d'onda o avviate la riproduzione dell'audio per controllare se avete spostato i punti di attacco e stacco correttamente.

### Consultate anche

“Per tagliare una clip nel pannello Timeline” a pagina 113

### Collegare le clip video e audio nel pannello Timeline

Nel pannello Progetto, le clip che contengono sia video che audio vengono visualizzate come un unico elemento, rappresentato da . Tuttavia, quando aggiungete la clip alla sequenza, il video e l'audio compaiono come due oggetti separati, ognuno nella relativa traccia (a condizione che siano state specificate sia la sorgente audio che quella video quando è stata aggiunta la clip).

Le porzioni audio e video della clip sono collegate in modo tale che quando trascinate la porzione video nel pannello Timeline, la porzione audio collegata si sposta di conseguenza e viceversa. Per questo motivo, la coppia audio/video viene definita *clip collegata*. Le singole parti della clip collegata sono indicate dallo stesso nome sottolineato nel pannello Timeline. Il video è contraddistinto dalla lettera [V], mentre la lettera [A] indica l'audio.

Normalmente, tutte le funzioni di montaggio agiscono su entrambe le porzioni di una clip collegata e tutte e due vengono influenzate dalle operazioni di selezione, taglio, divisione, spostamento, spinta o modifica di durata o velocità del video o dell'audio. Per agire solo sul video o sull'audio, potete ignorare temporaneamente il collegamento: premete Alt all'inizio di queste operazioni di montaggio. Il collegamento verrà ripristinato al termine delle modifiche.

Se volete lavorare singolarmente sull'audio o sul video, potete scollegarli. In questo caso, potete agire sul video e sull'audio come se non fossero collegati; i nomi delle clip non saranno più sottolineati né riporteranno le diciture [V] e [A]. Adobe Premiere Pro tiene comunque traccia del collegamento. Se ricollegate, le clip indicheranno se sono state spostate fuori sincrono e di quanto. Adobe Premiere Pro può risincronizzare automaticamente le clip.

Inoltre, potete collegare delle clip che in precedenza non lo erano. Ciò è particolarmente utile per sincronizzare video e audio registrati separatamente.

**Nota:** Potete collegare il video solo all'audio, non potete collegare una clip video a un'altra clip video. Potete collegare una clip video a più clip audio oppure collegare reciprocamente più clip audio.

### Consultate anche

“Collegare più clip audio” a pagina 171

### Per collegare o scollegare video e audio

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per collegare una clip video e una audio, premete il tasto Maiusc e fate clic su di esse per selezionarle entrambe, quindi scegliete Clip > Collega.

- Per scollegare clip audio e video, selezionate una clip collegata e scegliere Clip > Scollega.

Anche se audio e video sono scollegati, rimangono selezionati. Selezionate di nuovo una delle due clip per usarla separatamente.

### Per sincronizzare automaticamente le clip spostate fuori sincrono

**1** Fate clic con il pulsante destro del mouse sul numero che compare nel pannello Timeline in corrispondenza dell'attacco della clip video o audio fuori sincrono. Il numero indica la quantità di tempo in cui la clip non è sincronizzata con la clip video o audio che la accompagna.

**2** Scegliete una delle seguenti opzioni:

**Sposta in sincrono** Riporta in sincrono la parte video o audio selezionata della clip. La funzione Sposta in sincrono sposta la clip senza prendere in considerazione le clip adiacenti e sovrascrive qualsiasi clip per ripristinare il sincrono.

**Scorri in sincrono** esegue un montaggio con scivolamento per ripristinare il sincrono senza spostare la posizione della clip nel tempo.



*Se volete sincronizzare più clip anziché ripristinare la sincronizzazione audio e video, utilizzate il comando Clip > Sincronizza. (Consultate "Per sincronizzare le clip" a pagina 142.)*


### Per modificare singolarmente le tracce di clip collegate

❖ Tenete premuto Alt e fate clic su una parte della clip collegata, quindi usate uno strumento di modifica. Dopo aver apportato le modifiche necessarie, potete selezionare di nuovo la clip facendo clic su di essa e modificarla come clip collegata.

## Creare i montaggi con taglio a L

In genere per la clip sorgente potete impostare un attacco e uno stacco. Anche nel caso di una clip collegata, ovvero contenente tracce video e audio, i punti di attacco e stacco sono validi per entrambe le tracce della clip. Talvolta è però necessario impostare attacchi e stacchi di video e audio in modo indipendente, allo scopo di creare *montaggi con taglio a L* (detti anche L-cut e J-cut). Sebbene sia più comune creare montaggi con taglio a L dopo avere assemblato la sequenza provvisoria, è possibile creare un montaggio con taglio a L nel monitor Sorgente prima di aggiungere la clip alla sequenza.

### Per creare un montaggio con taglio a L

- 1** Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia per espandere le tracce audio da modificare.
- 2** Selezionate una delle clip coinvolte nel montaggio con taglio a L e scegliete Clip > Scollega. Ripetete questa procedura per l'altra clip.
- 3** Selezionate lo strumento montaggio senza scarto  dalla finestra degli strumenti.
- 4** Trascinate verso sinistra o destra iniziando dal punto di montaggio dell'audio tra le due clip.

**Nota:** Se non accade nulla, verificate che, prima di iniziare a trascinare, il puntatore si trovi sul punto di montaggio visibile dell'audio e non su un'eventuale transizione audio.


### Per impostare attacchi e stacchi sorgente per un montaggio con taglio a L

- 1** Aprite una clip nel monitor Sorgente e impostate la posizione temporale corrente sul fotogramma da usare come attacco o stacco video/audio.
- 2** Nel monitor Sorgente, scegliete Marcatore > Imposta marcatore clip, quindi selezionate Attacco video, Stacco video, Attacco audio o Stacco audio.
- 3** Impostate i punti di attacco e stacco rimanenti per il video e l'audio (quando aggiungete la clip alla sequenza, lo spezzone video inizia e finisce con tempi diversi rispetto all'audio).

# Creare clip speciali

## Per creare un contatore

Se intendete creare output su pellicola da una sequenza, potrebbe essere utile aggiungere un contatore. Un contatore è utile per verificare che audio e video funzionino correttamente e siano sincronizzati. Potete creare e personalizzare un contatore universale da aggiungere all'inizio di un progetto. Il contatore dura 11 secondi.

❖ Nella finestra Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , presente nella parte inferiore del pannello Progetto e scegliete Contatore universale dal menu visualizzato. Specificate le seguenti opzioni secondo le esigenze:

**Colore comparsa** Specifica un colore per l'area circolare a comparsa di un secondo.

**Colore sfondo** Specifica un colore per l'area dietro al colore comparsa.

**Colore linee** Specifica un colore per le linee orizzontali e verticali.

**Colore cerchi** Specifica un colore per il doppio cerchio intorno ai numeri.

**Colore numeri** Specifica un colore per i numeri del conto alla rovescia.

**Punto sullo schermo al termine** Visualizza un cerchietto nell'ultimo fotogramma del contatore.

**Segnale acustico al 2** Esegue un segnale acustico allo scattare dei due secondi.


**Segnale acustico ad ogni secondo** Esegue un segnale acustico all'inizio di ogni secondo del contatore.



*Potete personalizzare una clip contatore facendo doppio clic su di essa nel pannello Progetto.*

## Per creare barre colorate e un tono di 1 kHz


Potete creare una clip di un secondo contenente barre colorate e un tono di 1 kHz come riferimento per calibrare l'apparecchiatura video e audio.

❖ Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , in fondo al pannello Progetto e scegliete Barre e toni dal menu che compare.

**Nota:** Alcuni flussi di lavoro audio devono essere calibrati con un tono di un livello specifico. Il livello predefinito del tono di 1 kHz è 012 dB con riferimento a 0 dBfs. Potete personalizzare il livello del tono per adattarlo al flusso di lavoro audio scegliendo Clip > Opzioni audio > Guadagno audio con una clip selezionata. Se selezionate la clip barre e toni nel pannello Progetto, viene impostato il livello di guadagno predefinito per le nuove istanze della clip. Se selezionate una clip nel pannello Timeline, il livello viene modificato solo per tale istanza della clip.


## Per creare un video nero

Le aree vuote della traccia appaiono nere se non vi sono altre aree di clip visibili su tracce video sottostanti. Se necessario, potete anche creare delle clip di video nero opaco da usare in qualsiasi punto di una sequenza. Una clip di video nero è un'immagine fissa con le dimensioni fotogramma del progetto e una durata di cinque secondi. Per creare una clip di colore diverso, utilizzate un mascherino colore (consultate "Per creare un mascherino in tinta unita" a pagina 344).

❖ Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , in fondo al pannello Progetto e scegliete Video nero dal menu visualizzato.

## Per creare una clip video trasparente

Potete utilizzare il video trasparente per applicare effetti a una traccia vuota.

❖ Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , in fondo al pannello Progetto e scegliete Video trasparente.

# Sequenze multiple


## Per usare più sequenze

Uno stesso progetto può contenere più sequenze. Tutte le sequenze di un progetto condividono la stessa base temporale, che definisce il modo in cui Adobe Premiere Pro calcola il tempo e che non può essere modificata dopo che avete creato il progetto.

- Per configurare le impostazioni predefinite per le nuove sequenze, con il pannello Progetto attivo scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Sequenza predefinita e specificate il numero e il tipo di tracce video e audio.
- Per scambiare le sequenze, nel monitor Programma o nel pannello Timeline fate clic sulla linguetta della sequenza che volete utilizzare. La sequenza diventa la scheda in primo piano in entrambi i pannelli.
- Per visualizzare una sequenza in un pannello Timeline a parte, trascinate la scheda Sequenza al di fuori del pannello in un'area vuota.
- Per aprire una sequenza nel monitor Sorgente, premete Ctrl e fate doppio clic sulla sequenza nel pannello Progetto. Nel pannello Timeline premete Ctrl e fate doppio clic su una sequenza nidificata.

## Per creare una nuova sequenza

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
- Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Nuovo elemento , quindi scegliete Sequenza.

2 Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, specificate le seguenti opzioni:

**Nome della sequenza** Inserire un nome descrittivo per la sequenza.

**Video** Per Video, digitate il numero di tracce video che la sequenza deve contenere o fate clic sulle frecce su/giù per modificare il valore.

**Principale** Scegliete un'opzione nel menu a comparsa per specificare se la traccia audio master deve essere di tipo mono, stereo o 5.1.

3 Nei campi restanti immettete il numero di ciascun tipo di traccia audio che la sequenza dovrà contenere o fate clic sulle frecce su/giù per cambiarne i valori.

4 Fate clic su OK per creare la sequenza.

Per ulteriori informazioni sui diversi tipi di tracce audio, consultate “Informazioni sulle tracce audio in una sequenza” a pagina 162.

## Nidificare le sequenze

Potete inserire, o nidificare, le sequenze all'interno di altre sequenze. Una sequenza nidificata appare come una clip video/audio collegata, anche se la sequenza d'origine contiene varie tracce video e audio.

È possibile selezionare, spostare, tagliare e applicare effetti alle sequenze nidificate, come a qualunque altra clip. Tutte le modifiche apportate alla sequenza sorgente si riflettono in tutte le istanze nidificate create a partire da questa. Inoltre, potete nidificare le sequenze all'interno di altre sequenze, con qualunque profondità, per creare raggruppamenti e gerarchie complesse.

La possibilità di nidificare le sequenze consente di impiegare svariate tecniche per velocizzare il lavoro e creare effetti altrimenti difficili o impossibili da ottenere. La nidificazione consente di:

- Riutilizzare le sequenze. Quando volete ripetere una sequenza, soprattutto se complessa, potete crearla una sola volta e quindi nidificarla in un'altra secondo le esigenze.
- Applicare impostazioni diverse alle copie di una sequenza. Se ad esempio volete riprodurre una sequenza ripetutamente ma ogni volta con un effetto diverso, potete semplicemente applicare un effetto diverso a ciascuna istanza della sequenza nidificata.

- Ottimizzare lo spazio di lavoro. Create separatamente sequenze complesse e a più livelli; quindi aggiungetele alla sequenza principale come se si trattasse di una singola clip. In questo modo potrete evitare di dover gestire molte tracce nella sequenza principale; si limita inoltre il rischio di spostare inavvertitamente le clip durante l'elaborazione (con rischio di perdita della sincronia).
- Creare raggruppamenti complessi ed effetti nidificati. Nonostante possiate ad esempio applicare solo una transizione a un punto di montaggio, potete nidificare le sequenze e applicare una nuova transizione a ogni clip creata, realizzando transizioni all'interno di transizioni. Oppure potete creare l'effetto di immagini all'interno di altre immagini, in cui ogni immagine è una sequenza nidificata contenente una serie di clip, transizioni ed effetti.

Quando nidificate le sequenze, ricordate le seguenti limitazioni:

- Non potete nidificare una sequenza all'interno di se stessa.
- Poiché le sequenze nidificate possono contenere riferimenti a molte clip, le azioni che coinvolgono una sequenza nidificata possono richiedere più tempo del previsto per l'elaborazione, in quanto Adobe Premiere Pro applica le azioni a tutte le clip componenti.
- Una sequenza nidificata rappresenta sempre lo stato corrente della relativa sorgente. La modifica del contenuto della sequenza sorgente si riflette nel contenuto delle istanze nidificate. La durata non viene direttamente interessata.
- La durata iniziale di una clip in una sequenza nidificata è determinata dalla sua sorgente. Comprende lo spazio vuoto all'inizio della sequenza sorgente, ma non lo spazio vuoto finale.
- Potete impostare attacchi e stacchi delle sequenze nidificate come per le altre clip. Di conseguenza, la modifica della durata della sequenza sorgente non interessa la durata delle istanze nidificate esistenti. Per estendere le istanze esistenti e mostrare il materiale aggiunto alla sequenza sorgente, usate i metodi standard per il taglio. Viceversa, una sequenza sorgente accorciata provoca l'aggiunta nell'istanza nidificata di un video nero e senza audio (che potrebbe dover essere eliminato dalla sequenza nidificata).

#### **Per nidificare una sequenza in un'altra**

❖ Trascinate una sequenza dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente nella traccia o nelle tracce appropriate della sequenza attiva, o usate uno dei metodi di montaggio descritti per l'aggiunta di una clip.

#### **Per aprire la sorgente di una sequenza nidificata**

❖ Fate doppio clic su una clip in una sequenza nidificata. La sorgente della sequenza nidificata diventa la sequenza attiva.

#### **Per mostrare un fotogramma sorgente da una sequenza nidificata**

Per mostrare una clip in una sequenza nidificata (ad esempio, per modificarla), potete aprire rapidamente la sequenza sorgente esattamente sul fotogramma che volete visualizzare.

- 1 Nel pannello Timeline trascinate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma da visualizzare nella rispettiva sequenza originale.
- 2 Premete Maiusc+T per aprire la sequenza sorgente nel pannello Timeline, con l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma specificato nella sequenza nidificata.
- 3 Fate doppio clic sulla clip cui si trova l'indicatore del tempo corrente per aprire la clip nel monitor Sorgente.

## **Clip secondarie**


### **Informazioni sulle clip secondarie**

Una clip secondaria è una sezione di una clip (sorgente) master che deve essere montata e gestita separatamente nel progetto. Potete usare le clip secondarie per organizzare file multimediali lunghi.

Le modalità per usare le clip secondarie nel pannello Timeline sono del tutto analoghe a quelle delle clip master. Il taglio e il montaggio di una clip secondaria sono vincolati dei punti di attacco e stacco ma potete regolare la clip in modo da includere una parte più o meno estesa della clip master.

Le clip secondarie fanno riferimento al file multimediale della clip master. Se eliminate o mettete non in linea una clip master e ne conservate su disco il relativo file multimediale, la clip secondaria e la relativa istanza restano in linea. Se invece il file multimediale originale non è più sul disco, diventano non in linea la clip secondaria e le relative istanze. Se ricollegate una clip master, le relative clip secondarie restano collegate al file multimediale originale.

Se riacquisite o ricollegate una clip secondaria, diventa una clip master e vengono interrotti tutti i collegamenti al file multimediale originale. Il file multimediale riacquisito comprende solo la porzione che contiene riferimenti della clip secondaria. Tutte le istanze delle clip secondarie vengono ricollegate al file multimediale riacquisito.

 *Per usare una clip master e le relative clip secondarie in un altro progetto, importate il progetto che contiene le clip.*


## Consultate anche

“Clip sorgente, istanze di clip e clip secondarie” a pagina 99

## Per creare una clip secondaria





Potete creare una clip secondaria dalle clip sorgente o da altre clip secondarie formate da un unico file multimediale. Le clip secondarie non possono essere create da sequenze mentre è consentito crearle da titoli e immagini fisse.


- 1 Aprite una clip sorgente nel monitor Sorgente. Aprite una clip dal pannello Progetto: non potete creare una clip secondaria da un'istanza di clip.
- 2 Impostate i punti di attacco e stacco per la clip secondaria. Il punto di attacco o quello di stacco deve essere diverso dalla fine di un oggetto multimediale della clip sorgente.

 *Per creare una clip secondaria solo video o solo audio, attivate o disattivate il pulsante Prendi audio/Prendi video nel monitor Sorgente.*

- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Clip > Crea clip secondaria, inserite un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.
- Trascinate la clip sul pannello Progetto, inserite un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.

La clip secondaria compare nel pannello Progetto con un'icona Clip secondaria , , , . L'icona varia a seconda del tipo di file multimediale.

 *Potete anche creare una clip secondaria selezionandola nel pannello Progetto o nel monitor Sorgente, scegliendo Clip > Modifica clip secondaria e impostando per essa i tempi di inizio e fine del file multimediale.*

## Per regolare i tempi di inizio e fine del file multimediale di una clip secondaria

- 1 Selezionate la clip secondaria nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete Clip > Modifica clip secondaria.
- 3 Modificate i campi del codice di tempo di inizio e fine della clip secondaria.

**Nota:** Se disponete di un'istanza di una clip secondaria, potete accorciarla entro i punti di attacco e stacco dell'istanza, evitando così la perdita di fotogrammi usati nella sequenza.

## Per convertire una clip secondaria in master

- 1 Selezionate la clip secondaria nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete Clip > Modifica clip secondaria.

La clip convertita avrà tempi di inizio e fine uguali a quelli della clip master elencati nella finestra di dialogo Modifica clip secondaria.

- 3 Selezionate Converti in clip master e fate clic su OK.

# Montare una sequenza multicamera

## Informazioni sul montaggio multicamera

Potete usare il Monitor multicamera per montare metraggio da più videocamere, simulando il passaggio in diretta da una videocamera a un'altra. Questa tecnica consente anche di montare metraggio proveniente da un massimo di quattro videocamere.

Per facilitare la sincronizzazione del metraggio, usate un ciac o altri accorgimenti per stabilire punti di sincronizzazione per ciascuna videocamera. Per garantire la sincronizzazione, fate in modo che la registrazione sia continuativa. Una volta acquisito il metraggio in Adobe Premiere Pro, il flusso di lavoro seguente consente di montarlo:

### 1. Aggiungete a una sequenza clip da più videocamere.

Sovrapponete le clip provenienti dalle singole videocamere in tracce distinte di una sequenza (consultate “Per aggiungere clip per il montaggio multi-camera” a pagina 142).

### 2. Sincronizzate le clip nella sequenza.

Contrassegnate il punto di sincronizzazione con marcatori di clip numerati oppure riassegnatelo a un determinato codice di tempo per ciascuna videocamera (consultate “Per sincronizzare le clip” a pagina 142).

### 3. Create la sequenza multicamera di destinazione.


I montaggi finali vengono eseguiti nella sequenza di destinazione, creata annidando la sequenza delle clip sincronizzate in una nuova sequenza. A questo punto, attivate il montaggio multicamera per la clip nella sequenza di destinazione (consultate “Per creare la sequenza di destinazione multicamera” a pagina 143).

### 4. Registrate i montaggi multicamera.

Nel Monitor multicamera potete vedere simultaneamente il metraggio di tutte e quattro le videocamere e passare da una all'altra per scegliere il metraggio per la sequenza finale (consultate “Per registrare montaggi multicamera” a pagina 143).

### 5. Regolate e rifinite i montaggi.

Potete ri-registrare la sequenza finale e sostituire le clip con metraggio proveniente da una delle altre videocamere. La sequenza può essere montata come tutte le altre, usando gli strumenti e le tecniche di montaggio standard, aggiungendo effetti o creando composizioni con più tracce (consultate “Per registrare montaggi multicamera” a pagina 143 e “Per regolare i montaggi multicamera nel pannello Timeline” a pagina 144).

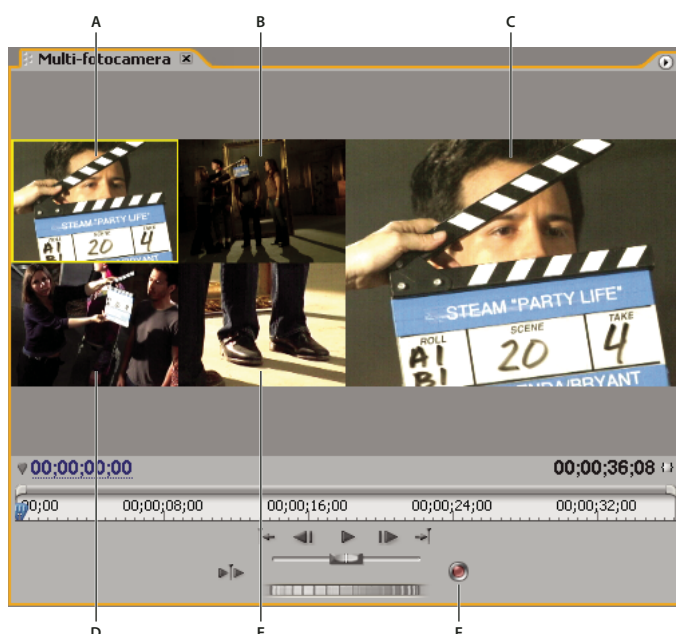
Per un'esercitazione sul montaggio multicamera, visitate l'area Resource Center sul sito Web di Adobe. Adobe fornisce aggiornamenti periodici per il software e per gli argomenti dell'Aiuto. Per controllare la disponibilità di aggiornamenti, fate clic sul pulsante Apri Preferenze  in Adobe Help Center e quindi su Ricerca degli aggiornamenti. Seguite le istruzioni riportate sullo schermo.

## Usare il Monitor multicamera

Questo monitor riproduce il metraggio di ogni videocamera e mostra un'anteprima della sequenza montata finale. Quando registrate la sequenza finale, fate clic sull'anteprima di una videocamera per attivarla e registrare metraggio da quella. La comparsa di un bordo giallo (per la riproduzione) o rosso (per la registrazione) indica la videocamera attiva.

**Nota:** Se nel Monitor multicamera lo stesso fotogramma è visualizzato nell'anteprima estesa sia di sinistra che di destra, la clip corrente non è multicamera oppure è una clip multicamera che non è stata attivata.

Per visualizzare il Monitor multicamera, selezionate la sequenza di destinazione multicamera nel pannello Timeline, quindi scegliete Monitor multicamera dal menu del pannello monitor Sorgente o Programma.



Monitor multicamera

A. Videocamera 1 B. Videocamera 2 C. Anteprima della sequenza registrata D. Videocamera 3 E. Videocamera 4 F. Pulsante Esegui registrazione

Monitor multicamera comprende i normali controlli di trasferimento e riproduzione e le scelte rapide da tastiera. Il pulsante Riproduzione continua ►►► riproduce la sequenza nell'anteprima, compresi tutti i fotogrammi preroll e postroll specificati nelle preferenze generali.

Per nascondere l'anteprima della sequenza registrata e visualizzare solo le anteprime delle videocamere, deselezionate Mostra monitor anteprima dal menu del pannello Monitor multicamera.

Per ridimensionare il Monitor multicamera, trascinatene un bordo o un angolo.

## Per aggiungere clip per il montaggio multi-camera

In una sessione di montaggio multicamera potete usare qualsiasi tipo di oggetto multimediale, compreso il metraggio di più videocamere e le immagini fisse. Assemblate gli oggetti multimediali in una sequenza fino a un massimo di quattro tracce video e quattro audio. Per gestire l'uso di più nastri in una videocamera, potete aggiungere più clip a una traccia.

Una volta assemblate le clip, sincronizzatele, quindi create e attivate la sequenza di destinazione.

- 1 Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
- 2 Inserite clip provenienti dalle singole videocamere in tracce separate. Usate le tracce video e audio da 1 a 4. Potete modificare le clip come richiesto.

**Nota:** Le clip video e audio inserite oltre la quarta traccia non sono disponibili per il montaggio multicamera.

## Per sincronizzare le clip

Assicuratevi di aver contrassegnato i punti di sincronizzazione per il metraggio delle singole fotocamere prima di provare a sincronizzarle. Potete definire i punti di sincronizzazione impostando analogamente marcatori numerati per ogni clip oppure riassegnando per ognuna il codice di tempo (consultate "Per aggiungere un marcatore numerato" a pagina 132 e "Per impostare manualmente il codice di tempo per una clip" a pagina 79).

**Nota:** Adobe Premiere Pro sincronizza le clip con un montaggio per sovrapposizione. Se nella stessa traccia ci sono più clip, assicuratevi di non sovrascrivere le clip adiacenti.

- 1 Selezionate le clip da sincronizzare.
- 2 Selezionate una traccia (facendo clic sull'intestazione) per allineare su di essa le altre clip.



Se ad esempio sincronizzate le clip sullo stacco, la fine di ogni clip si allinea con lo stacco della traccia di destinazione. Se la sincronizzazione di una clip comporta che l'attacco cada prima del punto zero della sequenza, la clip viene tagliata.

**Nota:** Se una traccia di una coppia audio/video collegata non è selezionata, la coppia perderà la sincronizzazione. Gli indicatori del fuori sincrono vengono visualizzati sulle clip.

**3** Scegliete Clip > Sincronizza, quindi scegliete una delle opzioni seguenti:

**Inizio clip** Sincronizza le clip al punto di attacco.

**Fine clip** Sincronizza le clip al punto di stacco.

**Codice di tempo** Sincronizza le clip al codice di tempo specificato. Se nel codice di tempo sorgente usate il valore delle ore per designare la videocamera, selezionate l'opzione Ignora ore per usare solo minuti, secondi e fotogrammi per sincronizzare le clip.

**Marcatore clip numerato** Sincronizza le clip al marcatore numerato specificato. Scegliete il numero di marcatore da usare dal menu a comparsa Marcatore.



Potete anche usare il comando Sincronizza per sincronizzare varie clip video su tracce separate o scollegare tracce audio e video quando non state montando una sequenza multicamera.

## Per creare la sequenza di destinazione multicamera

- 1** Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
- 2** Trascinate la sequenza contenente le clip multicamera in una traccia video della nuova sequenza (consultate “Per nidificare una sequenza in un'altra” a pagina 139).
- 3** Selezionate le tracce video e audio nella sequenza nidificata e scegliete Clip > Multicamera > Abilita. Il comando non è disponibile a meno che non sia stata selezionata la traccia video.

## Per registrare montaggi multicamera

Il montaggio multicamera viene registrato in una sequenza di destinazione multicamera già assemblata. (Consultate “Per aggiungere clip per il montaggio multi-camera” a pagina 142.)

**1** Selezionate la sequenza multicamera di destinazione nel pannello Timeline e scegliete Monitor multicamera dal menu del pannello monitor Programma.

**2** Nel Monitor multicamera fate clic sul pulsante Attiva/Disattiva registrazione

**Nota:** Potete anche passare in modalità registrazione durante la riproduzione facendo clic sull'anteprima di una videocamera nel Monitor multicamera.

**3** Per usare l'audio dalla traccia 1 indipendentemente dalla videocamera attiva, assicuratevi che nel menu del pannello Monitor multicamera sia deselezionato Audio segue video. Per modificare la traccia audio mentre cambiate videocamera, selezionate Audio segue video.

**4** Fate clic sul pulsante di riproduzione nel Monitor multicamera per avviare la riproduzione del video da tutte le videocamere.

Il metraggio dalla videocamera attiva viene registrato nella sequenza di destinazione multicamera. Un bordo rosso indica la videocamera attiva e l'ampia anteprima mostra il contenuto della registrazione.

**5** Per passare a un'altra videocamera e registrarne il contenuto, fate clic sulla relativa anteprima piccola nel Monitor multicamera.



Potete cambiare videocamera usando una scelta rapida da tastiera. I tasti 1, 2, 3 e 4 corrispondono a ciascuna videocamera.

**6** Al termine della registrazione, fate clic sul pulsante Interrompi o Esegui registrazione per uscire dalla modalità di registrazione. Potete usare i controlli di riproduzione per visualizzare in anteprima la sequenza senza registrarci sopra.

La sequenza di destinazione viene aggiornata in modo da mostrare i punti di montaggio con i passaggi da una videocamera all'altra. Fotocamera 1 è la traccia predefinita nella sequenza di destinazione. Non si verifica alcuna registrazione e quindi non vengono creati punti di montaggio sino a quando non cambiate le videocamere. Ogni clip nella sequenza di destinazione viene etichettata con il numero di videocamera (MC1, MC2).

## Consultate anche

“Informazioni sul montaggio multicamera” a pagina 141

## Per riprodurre clip nel Monitor multicamera

**1** Selezionate la sequenza multicamera di destinazione nel pannello Timeline e scegliete Monitor multicamera dal menu del pannello monitor Programma.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Usate i controlli di riproduzione nel Monitor multicamera.
- Usate le scelte rapide da tastiera per la riproduzione (barra spaziatrice, J, K, L).

La videocamera attiva è quella la cui anteprima è contornata da un bordo giallo. Se fate clic su un'anteprima, il bordo diventa rosso e iniziare a registrare il metraggio di quella videocamera nella sequenza.

**Nota:** Il Monitor multicamera visualizza in anteprima solo il video di destinazione. Gli effetti applicati al video non verranno visualizzati nel Monitor multicamera. Per visualizzare in anteprima una sequenza multicamera con effetti applicati ed eventuali tracce video e audio, visualizzatela in anteprima nel monitor Programma.

## Per riregistrare montaggi multicamera

**1** Posizionate l'indicatore del tempo corrente prima del montaggio da regolare.

**2** Avviate la riproduzione nel Monitor multicamera. Quando la riproduzione raggiunge il punto da modificare, passate alla videocamera attiva facendo clic sulla corrispondente anteprima nel Monitor multicamera.

**Nota:** La registrazione inizia solo quando passate alla telecamera attiva. Il bordo dell'anteprima della videocamera attiva passa da giallo a rosso.

**3** Al termine del montaggio, fate clic sul pulsante di interruzione della riproduzione nel Monitor multicamera.

## Per regolare i montaggi multicamera nel pannello Timeline

❖ Eseguite una delle operazioni seguenti nella sequenza di destinazione multicamera:

- Per sostituire una clip con metraggio da un'altra videocamera, selezionate una clip nel pannello Timeline e scegliete Clip > Multicamera > Fotocamera [1,2,3,4].
- Usate uno degli strumenti di modifica standard per apportare modifiche nel pannello Timeline.

## Per inserire o sovrapporre clip in una sequenza multicamera

Potete apportare modifiche a una sequenza multicamera dalle clip delle quattro videocamere originali. Se ad esempio una videocamera ha ripreso un presentatore e un'altra uno schermo sul quale venivano proiettate diapositive, potete inframmezzare le riprese delle diapositive. Questa tecnica può offrire un'alternativa alla riregistrazione di sezioni della sequenza multicamera.

**1** Fate doppio clic sulla sequenza di destinazione della multicamera nel pannello Timeline per aprirla nel monitor Sorgente.

Come il Monitor multicamera, il monitor Sorgente mostra le anteprime dei metraggi delle riprese originali della videocamera.

**2** Fate clic sulla visualizzazione per il metraggio da aggiungere alla sequenza. La visualizzazione attiva è quella circondata da un bordo giallo.


3 Scegliete la sorgente della clip che desiderate modificare (video, audio o entrambe) e trascinate la clip nel pannello Timeline o usate i pulsanti Inserisci o Sovrapponi disponibili nel monitor Sorgente.

## Operazioni in altre applicazioni

### Per modificare una clip nell'applicazione originale

Il comando Modifica originale consente di aprire le clip nell'applicazione originale, modificarle e incorporarle automaticamente nel progetto attuale senza dover uscire da Adobe Premiere Pro né sostituire i file. Nei filmati Adobe Premiere Pro è inoltre possibile incorporare delle informazioni che consentono di aprirli tramite il comando Modifica originale presente in altre applicazioni, quali Adobe After Effects.

- 1 Selezionate una clip nel pannello Progetto o Timeline.
- 2 Scegliete Modifica > Modifica originale.

 *Per esportare un filmato con l'informazione di utilizzare il comando Modifica originale, scegliete Progetto nel menu Opzioni di incorporamento della finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati. (Consultate "Esportare un video in un file" a pagina 353.)*

### Per modificare un file di immagine in Photoshop

In un progetto di Adobe Premiere Pro, potete aprire un file di immagine in qualunque formato supportato da Adobe Photoshop.

- 1 Selezionate una clip nel pannello Progetto o Timeline.
- 2 Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Photoshop.

L'immagine viene aperta in Photoshop. Quando salvate il file, le modifiche sono disponibili nel progetto.

### Per creare un nuovo file di Photoshop nel progetto

❖ Scegliete File > Nuovo > File di Photoshop.

Viene aperto Photoshop con una nuova immagine vuota. Le dimensioni dei pixel corrispondono alle dimensioni del fotogramma video del progetto e vengono visualizzate le guide per le immagini, che mostrano le aree di sicurezza titolo e sicurezza azione impostate per il progetto.

## Per copiare e incollare le clip tra Adobe After Effects e Adobe Premiere Pro


### Copiare da After Effects a Adobe Premiere Pro (solo Windows)

Potete copiare e incollare livelli e risorse tra Adobe After Effects e Adobe Premiere Pro:

- Potete copiare livelli di metraggio o solidi da After Effects e incollarli in una sequenza di Adobe Premiere Pro.
- Potete copiare risorse (qualsiasi elemento in una traccia) da Adobe Premiere Pro e incollarle in una composizione di After Effects.
- Potete copiare e incollare metraggio dal pannello Progetto di After Effects a quello di Adobe Premiere Pro e viceversa.

**Nota:** Potete anche incollare le risorse da Adobe Premiere a una composizione di After Effects. Tuttavia, non è possibile incollare un metraggio da After Effects a una sequenza di Adobe Premiere.

Per usare tutte le clip o una sequenza singola di un progetto di Adobe Premiere Pro, eseguite il comando Importa per importare il progetto in After Effects.

 Usate Collegamento dinamico Adobe per creare collegamenti dinamici senza rendering tra le composizioni nuove o quelle esistenti in After Effects e Adobe Premiere Pro.

## Consultate anche

“Informazioni su Adobe Dynamic Link (solo Adobe Production Studio)” a pagina 148

## Copiare da After Effects a Adobe Premiere Pro (solo Windows)

Potete copiare un livello di metraggio da una composizione di After Effects e incollarlo in una sequenza di Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro converte i livelli del metraggio in clip nella sequenza e copia il metraggio sorgente nel pannello progetto di Adobe Premiere Pro. Se il livello contiene un effetto usato anche da Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro converte sia l'effetto che tutte le impostazioni e i fotogrammi chiave associati.

Potete inoltre copiare composizioni nidificate, livelli di Photoshop, livelli solidi e livelli audio da After Effects a Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro converte le composizioni nidificate in sequenze nidificate e i livelli solidi in mascherini colorati. Non è possibile copiare livelli testo, fotocamera, luce o regolazione in Adobe Premiere Pro.

Quando incollate un livello in una sequenza di Adobe Premiere Pro, i fotogrammi chiave, gli effetti e le altre proprietà contenute nel livello copiato vengono convertiti come segue:

Elemento di After Effects	Convertito in Adobe Premiere Pro	Note
Valori e fotogrammi chiave della proprietà Trasformazione	Valori e fotogrammi chiave Movimento e Opacità	Il tipo di fotogramma chiave (Bezier, Curva Bezier automatica o Blocco) viene mantenuto.
Proprietà e fotogrammi chiave degli effetti	Proprietà e fotogrammi chiave degli effetti, se gli effetti esistono anche in Adobe Premiere Pro	Nel pannello Controlli effetti di Adobe Premiere Pro gli effetti non supportati sono elencati come effetti non in linea.
Proprietà Volume audio	Filtro Volume canale	
Mixer stereo, effetto	Filtro Volume canale	
Maschere e mascherini	Non convertite	
Proprietà Dilatazione tempo	Proprietà Velocità	Le proprietà Velocità e Dilatazione tempo vengono convertite in misura inversa. Ad esempio, con una velocità del 200% in After Effects si ottiene una velocità del 50% in Adobe Premiere Pro.
Marcatori tempo per livelli	Non convertite	
Metodi di fusione	Non convertite	

## Per copiare da AfterEffects a Adobe Premiere Pro (solo Windows)

- 1 Avviate Adobe Premiere Pro (avviate prima di copiare il livello in After Effects).
- 2 Selezionate un livello nel pannello Timeline di After Effects.
- 3 Scegliete Modifica > Copia.
- 4 In Adobe Premiere Pro aprite una sequenza nel pannello Timeline.
- 5 Spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione desiderata e scegliete Modifica > Copia o Modificat > Incolla con inserimento.

**Nota:** Potete copiare più livelli in Adobe Premiere Pro. Ciascun livello viene inserito in una traccia distinta. L'ordine di inserimento dei livelli in Adobe Premiere Pro dipende dall'ordine in cui avete selezionato i livelli in After Effects; il livello selezionato per ultimo appare nella traccia 1 della sequenza di Adobe Premiere Pro. Ad esempio, se selezionate i livelli dall'alto al basso, i livelli appaiono nell'ordine opposto in Adobe Premiere Pro, con il livello più in basso posizionato nella traccia 1.

## Copiare da Adobe Premiere Pro a After Effects (solo Windows)

È possibile copiare una risorsa video o audio da una sequenza di Adobe Premiere Pro e incollarla in una composizione di After Effects. After Effects converte le risorse in livelli composizione e copia il metraggio sorgente nel pannello Progetto di After Effects. Se la risorsa contiene un effetto usato anche da After Effects, After Effects converte sia l'effetto che tutte le impostazioni e i fotogrammi chiave associati.

Potete copiare mascherini colorati, immagini fisse, sequenze nidificate e file non in linea in After Effects. Adobe Premiere Pro converte i mascherini colorati in livelli solidi e le sequenze colorate in composizioni nidificate. Se copiate un'immagine fissa di Photoshop in After Effects, After Effects conserva le informazioni di livello di Photoshop. After Effects converte i titoli in livelli solidi.

Quando incollate una risorsa in una composizione di After Effects, i fotogrammi chiave, gli effetti e le altre proprietà contenute in una risorsa copiata vengono convertiti come segue:

Risorsa di Adobe Premiere	Convertita in After Effects	Note
Valori e fotogrammi chiave Movimento e Opacità	Valori e fotogrammi chiave della proprietà Trasformazione	Il tipo di fotogramma chiave (Bezier, Curva Bezier automatica o Blocco) viene mantenuto.
Fotogrammi chiave e proprietà dei filtri video	Proprietà e fotogrammi chiave degli effetti, se l'effetto esiste in After Effects	After Effects non visualizza gli effetti non supportati nel pannello Controlli effetti.
Filtro Ritaglia	Livello maschera	
Transizioni video e audio	Fotogrammi chiave (solo Dissolvenza incrociata) o solidi Opacità	
Filtri audio Volume e Volume canale	Effetto Mixer stereo	Gli altri filtri audio non vengono convertiti.
Proprietà Velocità	Proprietà Dilatazione tempo	Le proprietà Velocità e Dilatazione tempo vengono convertite in misura inversa. Ad esempio, con una velocità del 50% in Adobe Premiere Pro si ottiene una velocità del 200% in After Effects.
Fermo fotogramma	Modifica tempo	
Marcatore clip	Marcatore tempo per livelli	
Marcatore sequenza	Marcatori in un livello solido nuovo	Per copiare i marcatori sequenza, dovete copiare la sequenza stessa o importare l'intero progetto di Adobe Premiere Pro come composizione.
Traccia audio	Livelli audio	Le tracce audio surround 5.1 o superiori a 16 bit non sono supportate. Le tracce audio mono e stereo vengono importate come uno o due livelli.

## Per copiare da Adobe Premiere Pro a After Effects (solo Windows)

- 1 Selezionate una risorsa nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro.
- 2 Scegliete Modifica > Copia.
- 3 In After Effects aprite una composizione nel pannello Timeline.
- 4 Con il pannello Timeline attivo, scegliete Modifica > Incolla. La risorsa appare come primo livello nella timeline.

**Nota:** Per incollare la risorsa in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente, posizionate l'indicatore e premete **Ctrl+Alt+V**.

# Adobe Dynamic Link

## Informazioni su Adobe Dynamic Link (solo Adobe Production Studio)


La condivisione di risorse multimediali tra applicazioni di post-produzione richiede in genere l'esecuzione del rendering del materiale in un'applicazione prima di consentirne l'importazione in un'altra; si tratta di un flusso di lavoro poco efficiente e particolarmente lungo. Per apportare modifiche nell'applicazione originale, è necessario ripetere il rendering della risorsa. Inoltre, le versioni di una risorsa sottoposte a più rendering occupano molto spazio su disco e possono generare difficoltà nella gestione dei file.

Adobe Dynamic Link, una funzione di Adobe Production Studio, offre un'alternativa a questo tipo di flusso di lavoro, ossia la possibilità di creare collegamenti dinamici senza rendering tra composizioni nuove o esistenti in After Effects e Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD. La semplicità della creazione di un collegamento dinamico è paragonabile all'importazione di qualsiasi tipo di risorsa; inoltre, le composizioni collegate in maniera dinamica sono contrassegnate da icone e colori di etichetta specifici che ne facilitano l'identificazione. I collegamenti dinamici vengono salvati come componenti del progetto di Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD.



Le modifiche apportate a una composizione dotata di collegamenti dinamici in After Effects appaiono immediatamente nei file collegati di Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD; non dovete eseguire il rendering della composizione né salvare prima le modifiche.

Quando create un collegamento a una composizione di After Effects, quest'ultima appare nel pannello Progetto del prodotto di destinazione. La composizione collegata può essere usata normalmente come qualsiasi altra risorsa. Quando inserite una composizione collegata nella timeline del prodotto di destinazione, nel pannello Timeline appare una clip collegata che rappresenta semplicemente un riferimento alla composizione collegata nel pannello Progetto. After Effects esegue il rendering della composizione collegata fotogramma per fotogramma durante la riproduzione nel prodotto di destinazione.

- In Adobe Premiere Pro potete visualizzare in anteprima la composizione collegata nel monitor sorgente, impostare i punti di attacco e stacco, aggiungere la composizione a una sequenza e usare uno degli strumenti di Adobe Premiere Pro per modificarla. Se aggiungete una composizione collegata contenente sia livelli metraggio che livelli audio a una sequenza, Adobe Premiere Pro inserisce le clip video e audio collegate nella timeline (queste possono essere scollegate e modificate separatamente; consultate l'argomento "Per scollegare video e audio" nell'Aiuto di Adobe Premiere).
- In Adobe Encore DVD potete usare la composizione collegata per creare un menu animato o potete inserirla in una timeline e usare uno degli strumenti di Adobe Encore DVD per modificarla. Se aggiungete una composizione collegata contenente sia livelli video che audio a una timeline di Adobe Encore DVD, Adobe Encore DVD inserisce le clip video e audio collegate nella timeline.

 La condivisione del contenuto tra applicazioni Production Studio può inoltre essere eseguita copiando e incollando tra After Effects e Adobe Premiere Pro, esportando progetti di After Effects in Adobe Premiere Pro, usando il comando **Acquisisci in Adobe Premiere Pro in After Effects**, creando composizioni di After Effects dai menu di Adobe Encore DVD o importando progetti di Adobe Premiere Pro in After Effects. Per ulteriori informazioni, consultate l'Aiuto del prodotto interessato.

Per un'esercitazione su Adobe Dynamic Link, visitate la sezione Resource Center nel sito Web di Adobe.

 Adobe fornisce aggiornamenti periodici per il software e per gli argomenti dell'Aiuto. Per verificare la presenza di eventuali aggiornamenti, fate clic sul pulsante **Preferenze**  in Adobe Help Center, quindi su **Controlla aggiornamenti**. Seguite le istruzioni riportate sullo schermo.

## Salvare in Adobe Dynamic Link (solo Adobe Production Studio)

Per creare un collegamento dinamico da Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD a una composizione di questa applicazione, dovete prima salvare il progetto di After Effects almeno una volta. Tuttavia, non occorre successivamente salvare le modifiche di un progetto di After Effects per visualizzare le modifiche a una composizione collegata di Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD.

Se usate il comando Salva con nome per copiare un progetto di After Effects contenente composizioni con riferimenti effettuati tramite Adobe Dynamic Link, Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD userà la composizione originale, anziché la nuova copia, come sorgente della composizione collegata. Potete ricollegare una composizione alla nuova copia in qualsiasi momento (consultate “Per ricollegare una composizione collegata dinamicamente (solo Adobe Production Studio)” a pagina 151).

### Gestire le prestazioni in Adobe Dynamic Link (solo Adobe Production Studio)

Poiché una composizione collegata può fare riferimento a una composizione sorgente complessa, le operazioni effettuate su una composizione collegata possono richiedere tempi di elaborazione maggiori in quanto After Effects applica tale operazioni e rende disponibili i dati finali in Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD. In alcuni casi, l'aumento dei tempi di elaborazione può rallentare la visualizzazione in anteprima o la riproduzione.

Se lavorate su composizioni sorgente complesse e vi accorgete di ritardi nella riproduzione, potete rendere la composizione non in linea o disabilitare una clip collegata per interrompere momentaneamente il riferimento a una composizione collegata dinamicamente (consultate “Per rendere una composizione collegata dinamicamente non in linea (solo Adobe Production Studio)” a pagina 151) oppure eseguire il rendering della composizione e sostituire la composizione collegata dinamicamente con un file di rendering. Se lavorate solitamente con composizioni sorgente complesse, provate ad aggiungere RAM o utilizzare un processore più potente.

### Colore e Adobe Dynamic Link (solo Adobe Production Studio)

Adobe After Effects viene eseguito nello spazio colore RGB (rosso, verde e blu). Adobe Premiere Pro, invece, viene eseguito nello spazio colore YUV. Quando usate una composizione collegata dinamicamente, Adobe Premiere Pro la converte in YUV o mantiene lo spazio colore RGB, a seconda del formato dell'output.

Le composizioni collegate dinamicamente vengono visualizzate nell'intensità colore del progetto di After Effects (8-, 16- o 32-bpc, a seconda delle impostazioni del progetto). Impostate la profondità colore del progetto di After Effects su 32-bpc se utilizzate risorse HDR (intervallo dinamico alto).



*In Adobe Premiere Pro scegliete Progetto > Impostazioni progetto e selezionate Profondità in bit max. per fare in modo che Adobe Premiere Pro esegua un'elaborazione con la massima qualità possibile. Questa opzione potrebbe rallentare l'elaborazione.*

### Per collegarsi a una nuova composizione con Adobe Dynamic Link (solo Adobe Production Studio)

Quando create il collegamento a una nuova composizione da Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD, viene avviato After Effects e viene creato un nuovo progetto e una nuova composizione con le dimensioni, le proporzioni pixel, la frequenza fotogrammi e la frequenza di campionamento audio del progetto di Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD (se After Effects è già in esecuzione, viene creata una nuova composizione nel progetto corrente). Il nome della nuova composizione è basato sul nome del progetto di Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD seguito da “Composizione collegata [x]”.

- 1 In Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD scegliete File > Adobe Dynamic Link > Nuova composizione After Effects.
- 2 Se viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome di After Effects, immettete un nome e un percorso per il progetto di After Effects e fate clic su Salva.



*Quando create il collegamento a una nuova composizione di After Effects, la durata della composizione viene impostata su 30 secondi. Per modificare la durata, selezionate la composizione in After Effects e scegliete Composizione > Impostazioni composizione. Fate clic sulla scheda Di base e specificate un nuovo valore per Durata.*

## Per collegarsi a una nuova composizione con Adobe Dynamic Link (solo Adobe Production Studio)

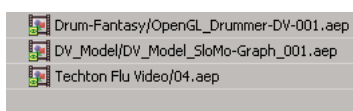
Per ottenere risultati migliori, le impostazioni composizione (come le dimensioni, le proporzioni pixel, la frequenza fotogrammi e la frequenza di campionamento audio) devono corrispondere a quelle utilizzate nel progetto Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD scegliete File > Adobe Dynamic Link > Importa composizione After Effects. Scegliete un file di progetto di After Effects (.aep) e quindi scegliete una o più composizioni.
- Trascinate una o più composizioni dal pannello Progetto di After Effects al pannello Progetto di Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD.
- In Adobe Premiere Pro scegliete File > Importa. Scegliete un file di progetto di After Effects e fate clic su Apri; scegliete quindi una composizione nella finestra di dialogo Composizione e fate clic su OK.
- In Adobe Premiere Pro trascinate un file di progetto di After Effects nel pannello Progetto. Se il file di progetto di After Effects contiene più composizioni, Adobe Premiere Pro visualizza la finestra di dialogo Importa composizione.

**Nota:** Potete collegarvi più volte a una singola composizione di After Effects in uno specifico progetto di Adobe Premiere Pro. Tuttavia, in un progetto di Adobe Encore DVD, potete collegarvi a una composizione di After Effects una sola volta.

Adobe Encore DVD e After Effects: Se si sta collegando a menu o pulsanti DVD, disattivare il livello immagine secondaria in After Effects in modo che sia possibile controllare la visualizzazione in Adobe Encore DVD. Per ulteriori informazioni, cercate “immagine secondaria” nell’Aiuto di Adobe Encore DVD o nell’Aiuto di Adobe After Effects.



Composizioni di After Effects collegate dinamicamente

## Per eliminare una composizione o una clip collegata dinamicamente (solo Adobe Production Studio)

Potete eliminare una composizione collegata da un progetto di Adobe Encore DVD se la composizione non è in uso nel progetto. Potete eliminare una composizione collegata da un progetto di Adobe Premiere Pro in qualsiasi momento, anche se la composizione è in uso nel progetto.

Potete eliminare clip collegate, ossia semplici riferimenti alla composizione collegata nel pannello Progetto, dalla timeline di una sequenza di Adobe Premiere Pro o da un menu o una timeline di Adobe Encore DVD in qualsiasi momento.

❖ In Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD selezionate la composizione o la clip collegata e premete tasto Canc.

## Per modificare una composizione collegata dinamicamente con After Effects (solo Adobe Production Studio)

Usate il comando Modifica originale di Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD per modificare una composizione di After Effects collegata. Dopo l’apertura di After Effects, potete apportare modifiche senza dovere usare nuovamente il comando Modifica originale.

- 1 Selezionate la composizione di After Effects nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD o scegliete una clip collegata nella timeline e scegliere Modifica > Modifica originale.
- 2 Apportate le modifiche in After Effects e quindi passate ad Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD per visualizzarle.


**Nota:** Se modificate il nome della composizione in After Effects dopo avere creato un collegamento dinamico alla stessa da Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro non aggiorna il nome della composizione collegata nel pannello Progetto ma conserva il collegamento dinamico.



## Informazioni su composizioni non in linea e Adobe Dynamic Link (solo Adobe Production Studio)

Adobe Premiere Pro e Adobe Encore DVD mostrano le composizioni collegate dinamicamente non in linea nelle circostanze seguenti:

- Avete rinominato, spostato o eliminato il progetto di After Effects contenente la composizione.
- Avete reso appositamente la composizione non in linea.
- Avete aperto il progetto contenente la composizione su un sistema nel quale non è installato Adobe Production Studio.

Le composizioni non in linea appaiono con l'icona Non in linea  nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD. Se usate una composizione non in linea, potete ricollegarla a una composizione originale di After Effects. Potete inoltre scegliere di ricollegare una composizione collegata a una composizione sorgente diversa.

### Per rendere una composizione collegata dinamicamente non in linea (solo Adobe Production Studio)

Potete rendere una composizione collegata dinamicamente non in linea se le risorse di sistema non sono sufficienti e non consentono di eseguire una riproduzione o una visualizzazione in anteprima soddisfacente, oppure se desiderate condividere il progetto senza che sia necessario aprirlo su un sistema dotato di Production Studio. Questa operazione comporta l'interruzione del collegamento dinamico ad After Effects e la sostituzione nel pannello Progetto della composizione collegata con una composizione non in linea.

In Adobe Encore DVD potete rendere una composizione non in linea eseguendo la *trascodifica* della stessa (la trascodifica è l'operazione con cui Adobe Encore DVD converte i file non conformi a DVD in file conformi a DVD che possono essere masterizzati su disco).

❖ Selezionate la composizione nel pannello Progetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Adobe Premiere Pro scegliete Progetto > Rendi non in linea.
- In Adobe Encore DVD scegliete File > Trascodifica ora.



*Potete eliminare temporaneamente le clip collegate in Adobe Premiere Pro selezionando la clip e scegliendo Clip > Modifica. Per ricollegare la clip, scegliete nuovamente Clip > Abilita (il segno di spunta accanto al comando indica che le clip selezionate sono abilitate). Per maggiori informazioni sulla disattivazione delle clip, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Pro.*

### Per ricollegare una composizione collegata dinamicamente (solo Adobe Production Studio)

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:


- In Adobe Premiere Pro, selezionate la composizione e scegliete Progetto > Collega oggetto multimediale. Nella finestra di dialogo Importa composizione scegliete un progetto di After Effects e quindi scegliete una composizione.
- In Adobe Encore DVD, fate clic con il tasto destro del mouse sulla composizione e scegliete Individua risorsa. Nella finestra di dialogo Apri, cercate la composizione che si desidera aprire e fate clic su Apri.

# Capitolo 9: Transizioni

## Panoramica sulle transizioni


### Informazioni sulle transizioni

Una transizione sposta una scena da una ripresa alla successiva. Per passare da una ripresa a un'altra si usa in genere il taglio semplice, ma in alcuni casi può essere necessario passare gradualmente da una ripresa all'altra. Adobe Premiere Pro fornisce vari tipi di transizioni da applicare alla sequenza. Una transizione può essere una tenue dissolvenza incrociata oppure un effetto stilizzato, ad esempio una pagina che viene sfogliata o un girandola in rotazione. Anche se di solito la transizione viene inserita su una linea di taglio tra riprese, potete anche applicarla solo all'inizio o alla fine di una clip.

Le transizioni sono disponibili nei raccoglitori Transizioni video e Transizioni audio nel pannello Effetti. Adobe Premiere Pro fornisce numerose transizioni, tra cui dissolvenze, comparse, slittamenti e zoomate. Le transizioni sono organizzate in raccoglitori  per tipo.



*Potete creare raccoglitori personalizzati per raggruppare effetti nel modo che preferite. (Consultate “Per eseguire operazioni con i raccoglitori” a pagina 88.)*

Per un'esercitazione sulla transizioni, visitate l'area Resource Center sul sito Web di Adobe. Adobe pubblica periodicamente aggiornamenti di software e guide in linea. Per controllare la disponibilità di aggiornamenti, fate clic sul pulsante Apri Preferenze  in Adobe Help Center e quindi su Ricerca degli aggiornamenti. Seguite le istruzioni visualizzate.

### Consultate anche

“Operazioni con le transizioni audio” a pagina 177

### Flusso di lavoro delle transizioni

Un tipico flusso di lavoro delle transizioni comprende i punti seguenti:

#### 1. Aggiungere la transizione.

Potete aggiungere la transizione trascinandone l'icona dal pannello Effetti nella Timeline oppure applicando la transizione predefinita con un comando di menu o una scelta rapida.



*Potete aggiungere simultaneamente varie clip a una sequenza, aggiungendo automaticamente tra di esse una transizione predefinita. (Consultate “Per aggiungere automaticamente le clip a una sequenza” a pagina 112.)*

#### 2. Cambiare le opzioni di transizione.

Fate doppio clic sulla transizione nel pannello Timeline per visualizzarne le proprietà nel pannello Controllo effetti. Potete modificarne la durata, l'allineamento e altre proprietà.

#### 3. Anteprima della transizione.

Riprodurre la sequenza o trascinare l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione per vederne l'effetto. Se la riproduzione non è uniforme, premete Invio per eseguire il rendering della sequenza.

### Maniglie delle clip e transizioni

È di norma preferibile evitare di inserire una transizione in una scena durante l'azione principale. Ecco perché conviene applicare le transizioni sfruttando le *maniglie*, cioè i fotogrammi aggiuntivi collocati oltre i punti di attacco e stacco della clip.

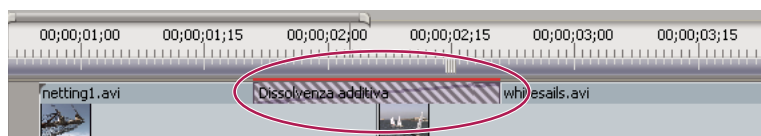
La maniglia tra il tempo di Inizio oggetto multimediale e l'attacco di una clip viene detta anche *materiale di testa* mentre la maniglia tra lo stacco di una clip e il tempo di Fine oggetto multimediale è detta anche *materiale di coda*.



Una clip con le maniglie

A. Inizio oggetto multimediale B. Maniglia C. Attacco D. Stacco E. Maniglia F. Fine oggetto multimediale

In alcuni casi l'oggetto multimediale sorgente non contiene fotogrammi sufficienti per le maniglie della clip. Se applicate una transizione e la durata della maniglia è troppo breve rispetto a quella della transizione, viene visualizzato un messaggio per segnalare che i fotogrammi verranno ripetuti a copertura della durata. Se decidete di proseguire, la transizione compare nella timeline con barre diagonali di avvertenza.



Transizione con fotogrammi duplicati



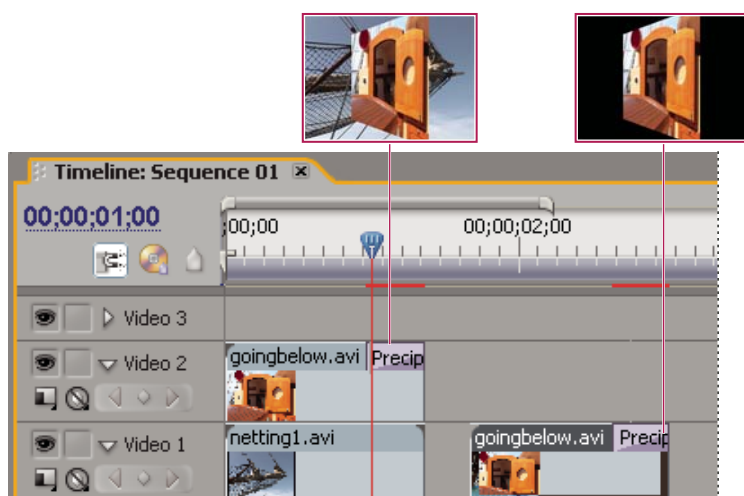
Per ottenere i migliori risultati dalle transizioni, riprendete e acquisite un oggetto multimediale sorgente con un numero sufficiente di fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco che intendete effettivamente usare

## Transizioni in una singola clip e tra due clip

**Transizioni** Le transizioni sono in genere *tra due clip* e combinano il materiale audio o video della clip che precede il taglio con il primo materiale della clip che lo segue. Potete tuttavia applicare una transizione a una singola clip in modo che interessi solo l'inizio o la fine della clip. Una transizione che riguarda una sola clip viene definita *transizione in una singola clip*. La clip può essere immediatamente adiacente a un'altra clip oppure a sé stante in una traccia.

Le transizioni in una singola clip assicurano un miglior controllo. Potete, ad esempio, creare un effetto con una clip che parte con la transizione Rotazione cubo per applicare poi una dissolvenza con dithering alla clip successiva.

Le transizioni in una singola clip eseguono le dissolvenze in apertura e in chiusura da 0 per la trasparenza, non il nero. Tutto ciò che sta sotto la transizione nel pannello Timeline viene visualizzato nella parte trasparente della transizione (la parte dell'effetto che in una transizione tra due clip visualizzerebbe i fotogrammi dalla clip adiacente). Se la clip è nella traccia Video 1 e non ci sono clip sottostanti, le parti trasparenti mostrano il nero. Se la clip è in una traccia sopra un'altra clip, la transizione mostra la clip inferiore, con un risultato analogo a quello di una transizione tra due clip.

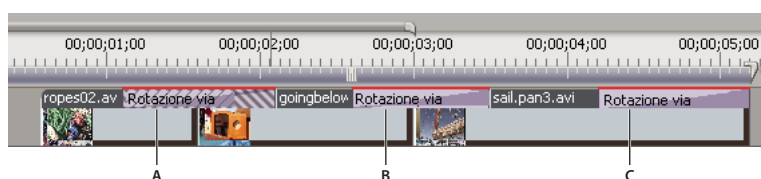


Confronto tra transizione in una singola clip con clip sottostante (a sinistra) e transizione in una singola clip senza alcuna clip sottostante (a destra)



Se volete ottenere una dissolvenza in nero tra clip, usate l'opzione *Oscura immagine* che non rivela alcuna clip sottostante e dissolve sempre in nero.

Nel pannello Timeline o Controllo effetti, una transizione tra due clip è attraversata da una linea diagonale scura mentre una transizione in una singola clip è suddivisa in diagonale in una metà scura e l'altra chiara.



Tipi di transizioni

A. Transizione tra due clip che utilizzano fotogrammi ripetuti B. Transizione tra due clip C. Transizione per singola clip

**Nota:** Se in una transizione tra due clip devono essere ripetuti fotogrammi (anziché utilizzare fotogrammi tagliati), l'icona della transizione conterrà linee diagonali aggiuntive. Le linee si estendono nell'area in cui sono stati utilizzati i fotogrammi ripetuti (consultate "Maniglie delle clip e transizioni" a pagina 152).

## Aggiungere le transizioni

### Aggiungere una transizione

Per inserire una transizione tra due clip centrata sulla linea di taglio, è necessario che le clip si trovino nella stessa traccia e tra di esse non ci siano spazi. Mentre trascinate la transizione nel pannello Timeline, potete regolare in modo interattivo l'allineamento. La presenza di fotogrammi tagliati o meno nelle clip determina la modalità di allineamento della transizione mentre la inserite tra le clip. Il puntatore assume un aspetto diverso per indicare le opzioni di allineamento man mano che lo spostate sul taglio:

- Se entrambe le clip contengono fotogrammi tagliati in corrispondenza del taglio, potete centrare la transizione sul taglio o allinearla su uno dei due lati del taglio, in modo che inizi o termini con il taglio.
- Se nessuna delle due clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione verrà automaticamente centrata sul taglio e, per riempirne la durata, verranno ripetuti l'ultimo fotogramma della prima clip e il primo fotogramma della seconda. Le transizioni che usano fotogrammi ripetuti sono identificate da barre diagonali.


- Se solo la prima clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea automaticamente all'attacco della clip successiva. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della prima clip senza ripetere i fotogrammi della seconda.
- Se solo la seconda clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea allo stacco della prima clip. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della seconda clip senza ripetere i fotogrammi della prima.

La durata predefinita di una transizione audio o video è impostata a 1 secondo. Se una transizione contiene fotogrammi tagliati in numero insufficiente a riempirne la durata, Adobe Premiere Pro regola la durata in corrispondenza con i fotogrammi. Potete regolare la durata e l'allineamento di una transizione dopo averla posizionata.

## Per aggiungere una transizione

**1** Cercare la transizione da applicare nel pannello Effetti. È necessario espandere prima il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore che contiene la transizione da usare.

**2** Per posizionare una transizione tra due clip, trascinarla sulla linea di taglio tra le clip e rilasciare il mouse quando compare una delle icone seguenti:

**Icona Termina al taglio**  Allinea la fine della transizione alla fine della prima clip.

**Icona Centra sul taglio**  Centra la transizione sul taglio.

**Icona Inizia dal taglio**  Allinea l'inizio della transizione all'inizio della seconda clip.

**Nota:** Mentre trascinate nel pannello Timeline, l'area coperta dalla transizione appare contornata.

**3** Per inserire una transizione su un singolo taglio, tenete premuto Ctrl e trascinate la transizione nel pannello Timeline. Rilasciate il mouse quando compare l'icona Termina al taglio o Inizia dal taglio.



*Se trascinate una transizione in una clip non adiacente a un'altra, non è necessario premere Ctrl mentre trascinate. La transizione diventa automaticamente singola.*

**4** Se compare una finestra di dialogo per le impostazioni della transizione, specificate le opzioni richieste e fate clic su OK. Per visualizzarla in anteprima la transizione, riproducete la sequenza o trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione.

## Transizioni predefinite

Potete specificare una transizione video e una audio come transizioni predefinite e applicarle velocemente tra le clip in una sequenza. Le icone delle transizioni predefinite sono contornate in rosso nel pannello Effetti. I valori predefiniti per le transizioni audio e video sono Dissolvenza incrociata e Potenza costante.

Se usate più frequentemente un'altra transizione, potete impostarla come predefinita. La nuova transizione predefinita diventa l'impostazione predefinita per tutti i progetti, ma non influenza le transizioni già applicate alle sequenze.



*Se dovete aggiungere clip a una sequenza e desiderate applicare la transizione predefinita a tutte o alla maggior parte di esse, potete usare il comando Aggiunta automatica alla sequenza: la transizione video e audio predefinita viene così inserita tra tutte le clip aggiunte. Consultate "Per aggiungere automaticamente le clip a una sequenza" a pagina 112.*

### Per aggiungere la transizione predefinita tra le clip

- 1** Fate clic su un'intestazione di traccia per definire la traccia nella quale aggiungere la transizione.
- 2** Posizionate l'indicatore del tempo corrente sul punto di montaggio tra le due clip. Potete usare i pulsanti Punto di montaggio successivo e Punto di montaggio precedente in Monitor programma.
- 3** Scegliete Sequenza > Applica transizione video o Sequenza > Applica transizione audio, a seconda della traccia di destinazione.

### Per specificare una transizione predefinita

- 1** Scegliete Finestra > Effetti ed espandete il raccoglitore Transizioni audio o Transizioni video.
- 2** Selezionate la transizione da utilizzare come predefinita.

- 3 Fate clic sul pulsante Menu per il pannello Effetti.
- 4 Dal menu del pannello Effetti scegliete Imposta transizione selezionata come predefinita.

### Per impostare la durata della transizione predefinita

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.
  - Fate clic sul pulsante del menu del pannello Effetti. Scegliete Durata della transizione predefinita
- 2 Modificate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

### Per sostituire una transizione

- ❖ Trascinate la nuova transizione video o audio dal pannello Effetti sulla transizione esistente nella sequenza.

Quando sostituite una transizione, l'allineamento e la durata vengono mantenuti, ma le impostazioni della vecchia transizione vengono rimosse e sostituite da quelle predefinite della nuova transizione

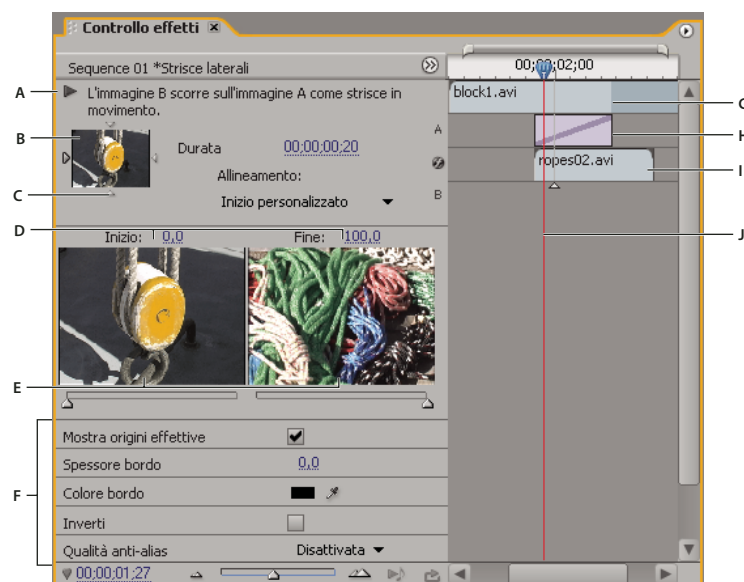
### Consultate anche

“Per cambiare le impostazioni della transizione” a pagina 159

## Ottimizzare le transizioni

### Per visualizzare le transizioni in Controllo effetti

Il pannello Controllo effetti consente di modificare le impostazioni per una transizione inserita nella sequenza. Le impostazioni variano in base al tipo di transizione.



Pannello Controllo effetti

A. Pulsante Riproduci la transizione B. Anteprima della transizione C. Selettore dei bordi D. Anteprime delle clip E. Cursori di inizio e fine F. Opzioni G. Clip A (prima clip) H. Transizione I. Clip B (seconda clip) J. Indicatore del tempo corrente

- Per aprire la transizione nel pannello Controllo effetti, fate clic sulla transizione nella timeline.
- Per mostrare o nascondere il righello temporale nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline

- Per riprodurre la transizione nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Riproduci la transizione. Questa azione non incide sul Monitor programma.
- Per visualizzare fotogrammi dalla clip o dalle clip effettive nel pannello Controllo effetti, selezionate Mostra origini effettive.
- Per visionare uno specifico fotogramma della transizione nell'anteprima piccola, trascinate l'indicatore del tempo corrente nel righello temporale del pannello Controllo effetti.

**Nota:** Non è consentito usare i fotogrammi chiave con le transizioni. Usate invece la visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti per regolare l'allineamento e la durata della transizione.

## Consultate anche

“Per cambiare le impostazioni della transizione” a pagina 159

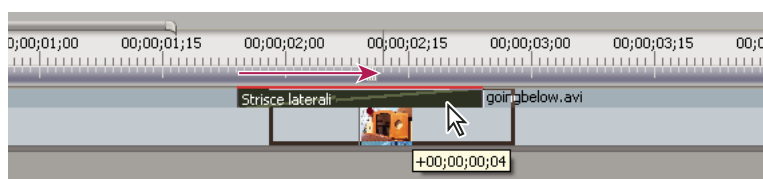
## Regolare l'allineamento della transizione

Potete modificare l'allineamento di una transizione inserita tra due clip nel pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti. Non è necessario che una transizione sia centrata o allineata in modo preciso al taglio. Potete trascinare la transizione per riposizionarla sul taglio nel modo desiderato.

**Nota:** Non è consentito convertire una transizione tra due clip in una transizione in una singola clip. Se riallineate una transizione tra due clip all'inizio o alla fine di una clip, verranno usate le maniglie dalla clip adiacente.

### Per allineare una transizione nel pannello Timeline

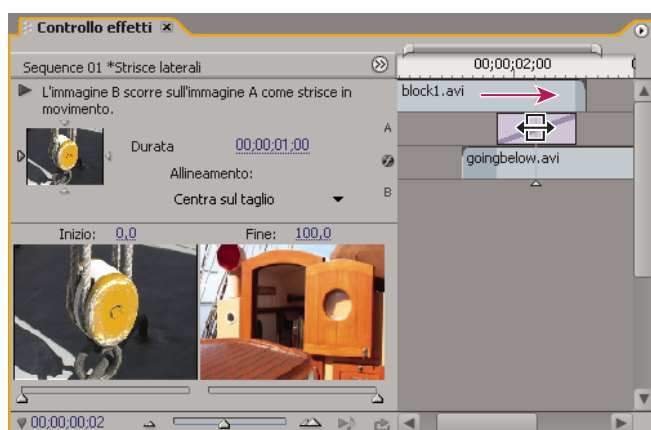
- 1 Ingrandite il pannello Timeline per visualizzare chiaramente la transizione.
- 2 Trascinate la transizione sul taglio per riposizionarla.




Trascinare la transizione nel pannello Timeline per riposizionarla

### Per allineare una transizione usando il pannello Controllo effetti

- 1 Fate doppio clic sulla transizione nel pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
  - 2 Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline ⏮ nel pannello Controllo effetti.
  - 3 Nella righello temporale di Controllo effetti, posizionate il puntatore sul centro della transizione finché non compare l'icona Transizione con slittamento ⇄, quindi trascinate la transizione nel modo desiderato. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.
- Per posizionare tutta la transizione nella clip che precede il punto di montaggio, trascinate la transizione verso sinistra in modo da allinearne la fine al punto di montaggio.
  - Per posizionare tutta la transizione nella clip che segue il punto di montaggio, trascinate la transizione verso destra per allinearne l'inizio al punto di montaggio.
  - Per posizionare delle porzioni uguali della transizione in ogni clip, trascinate leggermente la transizione verso sinistra o destra. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.






Trascinare la transizione nel righello temporale Controllo effetti

 Potete anche scegliere un'opzione dal menu a comparsa Allineamento nel pannello Controllo effetti. Nel campo Allineamento l'opzione Inizio personalizzato viene visualizzata solo quando trascinate la transizione in una posizione personalizzata sul taglio.

## Per spostare contemporaneamente un taglio e una transizione

Potete regolare la posizione del taglio nel pannello Controllo effetti. Lo spostamento della linea del taglio consente di modificare l'attacco e lo stacco delle clip ma non incide sulla lunghezza del filmato. Spostando il taglio, si sposta contemporaneamente anche la transizione.

**Nota:** Non potete spostare il taglio oltre la fine di una clip. Se entrambe le clip sono prive di fotogrammi tagliati oltre il taglio, non potete riposizionare il taglio.



- 1 Fate doppio clic sulla transizione nel pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
- 2 Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline  nel pannello Controllo effetti.
- 3 Nel righello temporale Controllo effetti, portate il puntatore sulla transizione, posizionandolo sulla sottile linea verticale che indica il taglio. La forma del puntatore passa dall'icona Transizione con slittamento  all'icona Strumento montaggio con scarto .
- 4 Trascinate il taglio nel modo desiderato. Non potete spostare il taglio oltre un'estremità della clip.

## Cambiare la durata della transizione




Potete modificare la durata di una transizione nel pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti.

Per poter prolungare la durata di una transizione, una o entrambe le clip devono avere fotogrammi tagliati in numero sufficiente a contenere una transizione più lunga. (Consultate “Maniglie delle clip e transizioni” a pagina 152.)

### Per modificare la durata della transizione nel pannello Timeline

❖ Posizionate il puntatore sulla fine della transizione nel pannello Timeline fino a visualizzare l'icona Taglio attacco  o Taglio stacco , quindi trascinate.

### Per modificare la durata della transizione nel pannello Controllo effetti

- 1 Fate doppio clic sulla transizione nel pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nel righello temporale Controllo effetti, posizionate il puntatore sulla transizione finché non viene visualizzata l'icona Taglio attacco  o Taglio stacco , quindi trascinate. (Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline  nel pannello Controllo effetti).



- Trascinate il valore Durata oppure selezionatelo e digitate un nuovo valore. La modalità di variazione della durata dipende dall'opzione di allineamento correntemente selezionata per la transizione:

**Centra sul taglio o Inizio personalizzato** I punti di inizio e fine della transizione si spostano in modo uniforme in direzioni opposte.

**Inizia dal taglio** Si sposta solo la fine della transizione.

**Termina al taglio** Si sposta solo l'inizio della transizione.

### Per impostare la durata predefinita delle transizioni

La durata predefinita delle transizioni è inizialmente impostata su 1 secondo per il video e 1 secondo per l'audio. Se modificate il valore predefinito, le nuove impostazioni non avranno effetto sulle transizioni già posizionate.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.
- 2 Cambiate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

### Per riposizionare il centro di una transizione

Alcune transizioni, come Cerchio, vengono posizionate intorno a un centro. Quando una transizione ha un centro riposizionabile, potete trascinare un cerchietto nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti.

- 1 Fate clic sulla transizione nel pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
- 2 Nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti, trascinate il cerchietto per riposizionare il centro della transizione. Non tutte le transizioni dispongono di un punto centrale regolabile.



Centro predefinito (a sinistra) e centro riposizionato (a destra)

### Per cambiare le impostazioni della transizione

- 1 Fate clic su una transizione nel pannello Timeline per selezionarla.
- 2 Regolate le impostazioni nel pannello Controllo effetti:

**Selettori dei bordi** Modificano l'orientamento o la direzione della transizione. Fate clic su uno dei selettori dei bordi (piccole frecce) nella miniatura della transizione. Ad esempio, la transizione Doppia porta può essere orientata in verticale o in orizzontale. Una transizione è priva di selettori dei bordi se ha un orientamento specifico o se non supporta l'orientamento.

**Cursori di inizio e fine** Impostate la percentuale della transizione completa all'inizio e alla fine della transizione. Tenete premuto il tasto Maiusc per spostare simultaneamente i cursori di inizio e fine.

**Mostra origini effettive** Visualizza i fotogrammi iniziali e finali delle clip.

**Spessore bordo** Regola la larghezza del bordo opzionale sulla transizione. L'impostazione predefinita è Nessun bordo. Alcune transizioni non hanno bordi.

**Colore bordo** Specifica il colore del bordo della transizione. Per selezionare il colore, fate doppio clic sul campione colori o utilizzate il contagocce.

**Inverti** La transizione viene riprodotta al contrario. La transizione Cronometro, ad esempio, riproduce la clip in senso antiorario.

**Qualità anti-alias** Regola l'arrotondamento dei bordi della transizione.

**Personale** Cambia le impostazioni specifiche della transizione. Le impostazioni personalizzate non sono disponibili per la maggior parte delle transizioni.

## Transizioni personalizzabili

### Per usare un'immagine come maschera di transizione

Potete usare un'immagine bitmap in bianco e nero come maschera di transizione in cui l'immagine A sostituisce il nero, mentre l'immagine B sostituisce il bianco. Se per la maschera usate un'immagine in scala di grigi, i pixel con valori di grigio uguali o superiori al 50% vengono convertiti in nero, mentre quelli con valori di grigio inferiori al 50% vengono convertiti in bianco.



*L'immagine funge da maschera per creare la transizione.*

- 1 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore Effetto speciale.
- 2 Trascinate la transizione Maschera immagine dal raccoglitore Effetto speciale a un punto di montaggio tra le clip nel pannello Timeline.
- 3 Fate clic su Seleziona immagine, quindi fate doppio clic sul file di immagine da usare come maschera di transizione. L'immagine compare nella finestra di dialogo Impostazioni di maschera immagine. Fate clic su OK.

**Nota:** Per modificare l'immagine usata per la maschera, fate clic su Personale nel pannello Controllo effetti.

Per visualizzare in anteprima la transizione, trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione nel pannello Timeline.

### Per creare una transizione Comparsa graduale

Adobe Premiere Pro può usare un'immagine in scala di grigi come comparsa graduale. In questo tipo di transizione, l'immagine B riempie l'area nera dell'immagine in scala di grigi e viene visualizzata attraverso ogni livello di grigio durante l'avanzamento della transizione, finché l'area bianca non diventa trasparente.



*Immagine sorgente della comparsa graduale (estrema sinistra) e transizione risultante*

- 1 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore Comparsa.
- 2 Trascinate la transizione Comparsa graduale dal raccoglitore Comparsa a un punto di montaggio tra le clip nel pannello Timeline.
- 3 Fate clic su Seleziona immagine, quindi fate doppio clic sul file di immagine da usare come comparsa graduale. L'immagine compare nella finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale.
- 4 Regolate la morbidezza dei bordi della transizione trascinando il cursore Morbidezza. Trascinando verso destra, l'immagine A viene visualizzata gradualmente attraverso l'immagine B. Fate clic su OK.

**Nota:** Per modificare l'immagine con sfumatura o la morbidezza, fate clic su Personale nel pannello Controllo effetti.

Per visualizzare in anteprima la transizione, trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione nel pannello Timeline.

### Per usare la transizione di riflessione

- 1 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore Transizioni GPU al suo interno.
- 2 Trascinate la transizione Riflessione dal raccoglitore Transizioni GPU a un punto di montaggio tra le clip nel pannello Timeline.

**3** Nel pannello Controllo effetti, fate clic su Personale e impostate le opzioni della transizione:

**Righe e colonne** Specifica il numero di righe e colonne per suddividere lo schermo in rettangoli per la rotazione.

**Ordine riflessione** Specifica come ruotare i rettangoli, ad esempio in un pattern a scacchiera o a spirale.

**Assi di rotazione** Specifica se ruotare i rettangoli in senso verticale o orizzontale.

# Capitolo 10: Audio

## Operazioni con l'audio

### Informazioni sull'audio

In Adobe Premiere Pro potete modificare l'audio, aggiungere effetti e mixare in una sequenza il numero di tracce audio che il sistema utilizzato riesce a gestire. Le tracce possono contenere canali mono, stereo o surround 5.1.

Per utilizzare l'audio in Premiere Pro è necessario innanzi tutto importarlo nel progetto o registrarlo direttamente in una traccia. Potete importare clip audio oppure clip video che contengono audio. Le clip possono contenere vari canali: mono (un canale audio), stereo (due canali audio) o surround 5.1 (5 canali audio più un canale audio aggiuntivo per effetti a bassa frequenza).

Una volta inserite le clip audio nel progetto, potete aggiungerle a una sequenza e modificarle come accade con le clip video. Potete inoltre visualizzare le forme d'onda delle clip audio e tagliarle nel monitor Sorgente prima di aggiungere l'audio a una sequenza. Potete regolare le impostazioni di panning, bilanciamento e volume delle tracce audio direttamente nei pannelli Timeline o Controllo effetti o apportare modifiche di missaggio in tempo reale nel Mixer audio. Potete anche aggiungere effetti alle clip audio in una sequenza. Nel caso di un missaggio complesso con molte tracce, considerate la possibilità di organizzarle in submix e sequenze nidificate.



*Se disponete di Adobe Audition 2.0, potete utilizzare il comando Modifica in Adobe Audition per inviare un file audio ad Adobe Audition per il montaggio avanzato.*

### Consultate anche

“Informazioni sulla registrazione di audio” a pagina 173

“Regolare guadagno e volume” a pagina 175

“Informazioni sui canali nelle clip audio” a pagina 163

“Impostare attacchi e stacchi audio basati sui campioni” a pagina 134

“Informazioni sul montaggio audio in Adobe Audition” a pagina 189

### Informazioni sulle tracce audio in una sequenza

Una sequenza di Adobe Premiere Pro può contenere qualsiasi combinazione delle tracce audio seguenti:

**Mono** Contiene un solo canale audio.

**Stereo** Contiene due canali audio (destro e sinistro).

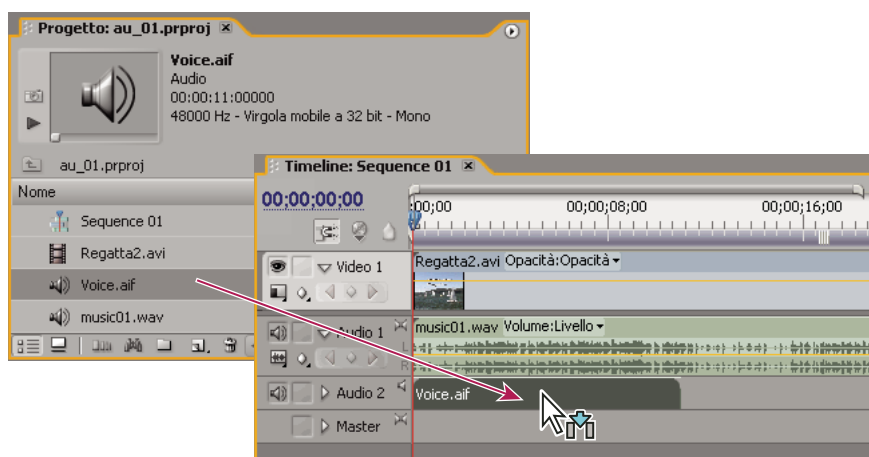
**5.1** La traccia contiene tre canali audio anteriori (sinistro, centrale e destro), due posteriori o surround (sinistro e destro) e un canale LFE (Low-Frequency Effects, effetti a bassa frequenza) indirizzato a un subwoofer.

Le tracce possono essere aggiunte o eliminate in qualsiasi momento. Una volta creata una traccia, non è possibile modificare il numero di canali che utilizza. Una sequenza contiene sempre una traccia master che controlla l'output combinato di tutte le tracce nella sequenza. Il formato della traccia master viene specificato nelle opzioni della sequenza predefinita nella finestra di dialogo Impostazioni progetto (scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Sequenza predefinita). La finestra di dialogo Impostazioni progetto specifica inoltre il numero predefinito di tracce audio in una sequenza e il numero di canali nelle tracce audio predefinite.

Una sequenza audio può contenere due tipi di traccia. Le tracce *audio* normali contengono l'audio vero e proprio. Le tracce *submix* contengono i segnali combinati delle tracce a cui sono indirizzati. Sono utili per gestire mix ed effetti.

Anche se le singole sequenze vengono create con un numero predefinito di tracce audio nel pannello Timeline, Adobe Premiere Pro crea automaticamente nuove tracce audio secondo le necessità. Questa funzione risulta utile se il numero di

clip audio da impilare supera il numero delle tracce disponibili in una sequenza oppure se il numero di canali in una clip audio non corrisponde al numero di canali nelle tracce audio predefinite.



Adobe Premiere Pro crea una nuova traccia audio corrispondente al formato di canale di una clip trascinata nel pannello Timeline.

### Consultate anche

“Impostazioni Generali” a pagina 22

“Lavorare con i submix” a pagina 180

“Per aggiungere tracce” a pagina 104

“Per eliminare le tracce” a pagina 105

“Per rinominare una traccia” a pagina 105

### Informazioni sui canali nelle clip audio

Le clip possono contenere un canale audio (mono), due canali audio, destro e sinistro (stereo) oppure 5 canali audio surround con un canale per gli effetti a bassa frequenza (surround 5.1). Anche se una sequenza riesce a contenere qualsiasi combinazione di clip, tutto l'audio viene mixato al formato della traccia master (mono, stereo o surround 5.1).

Adobe Premiere Pro consente di modificare il formato della traccia (raggruppamento di canali audio) in una clip audio. A volte, ad esempio, può essere necessario applicare effetti audio in modo diverso a singoli canali di una clip stereo o surround 5.1. Per questo tipo di clip potete modificare il formato della traccia in modo che l'audio venga inserito in tracce mono distinte quando si aggiungono clip a una sequenza.

**Nota:** Potete modificare il formato traccia di una clip master solo prima di aggiungere a una sequenza un'istanza della clip.

Premiere Pro vi consente inoltre di riassociare i canali di output o le tracce per i canali audio di una clip. Potete, ad esempio, riassociare il canale audio sinistro in una clip stereo in modo che esegua l'output al canale destro.

### Consultate anche

“Per mostrare o nascondere le forme delle onde sonore in una traccia audio” a pagina 103

“Per scomporre i canali di una clip audio” a pagina 170

“Associare i canali audio” a pagina 169

### Mixare tracce audio e clip

Il *missaggio* consiste nel fondere e regolare i suoni che includono audio in una sequenza. Una sequenza può contenere molte clip audio in una o più tracce audio. Le azioni che eseguite durante il missaggio dell'audio possono essere applicate a vari livelli all'interno di una sequenza. Un valore a livello audio può, ad esempio, essere applicato a una clip mentre un altro può

essere applicato alla traccia contenente la clip. Inoltre, una traccia che in realtà è una sequenza nidificata può già contenere modifiche di volume ed effetti applicati alle tracce nella sequenza sorgente. I valori applicati a tutti i livelli vengono combinati per ottenere il messaggio finale.

Potete modificare una clip audio applicando un effetto alla clip oppure alla traccia che contiene la clip. Pianificate in maniera sistematica l'applicazione degli effetti onde evitare impostazioni ripetute o in conflitto su una stessa clip.

### Consultate anche

“Per registrare una sorgente analogica” a pagina 71

“Applicare effetti audio alle clip” a pagina 184

### Ordine di elaborazione dell'audio

Quindi, mentre modificate le sequenze, Adobe Premiere Pro elabora l'audio nel seguente ordine:

- Modifiche al guadagno applicate alle clip con il comando Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.
- Effetti applicati alle clip.
- Impostazioni delle tracce, elaborate nell'ordine seguente: effetti pre-dissolvenza, mandate pre-dissolvenza, muto, dissolvenza, controllo, effetti post-dissolvenza, mandate post-dissolvenza e posizione di panning/bilanciamento.
- Volume di output delle tracce da sinistra a destra nella finestra Mixer audio, dalle tracce audio a quelle submix, per finire con la traccia master.

**Nota:** Potete modificare il percorso predefinito del segnale mediante le mandate o cambiando l'impostazione dell'output della traccia.


### Consultate anche

“Per inviare una traccia a un submix” a pagina 182

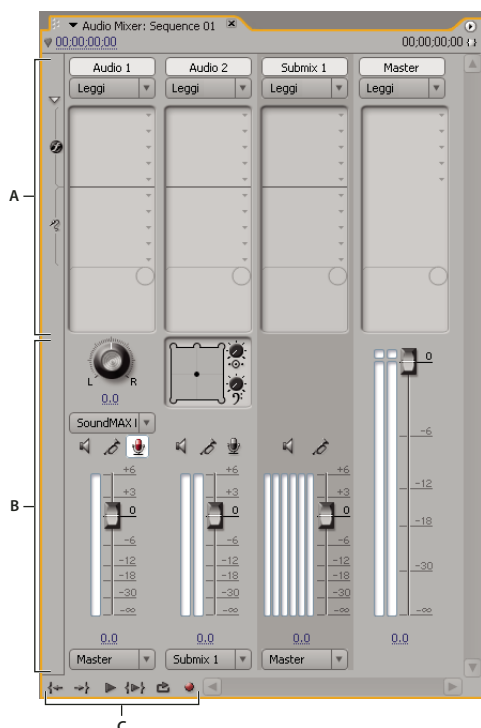
### Spazio di lavoro audio

Adobe Premiere Pro dispone di uno spazio di lavoro preconfigurato chiamato Audio con i pannelli disposti per agevolare l'esecuzione le operazioni audio.

Per aprire lo spazio di lavoro, scegliere Finestra > Spazio di lavoro > Audio.

 Potete modificare ulteriormente la disposizione dei pannelli e scegliere Finestra > Spazio di lavoro > Salva spazio di lavoro per salvare la configurazione modificata come spazio di lavoro audio personale. Prima di fare clic sul pulsante Salva, assicuratevi di aver assegnato un nome allo spazio di lavoro nella finestra di dialogo Salva spazio di lavoro.

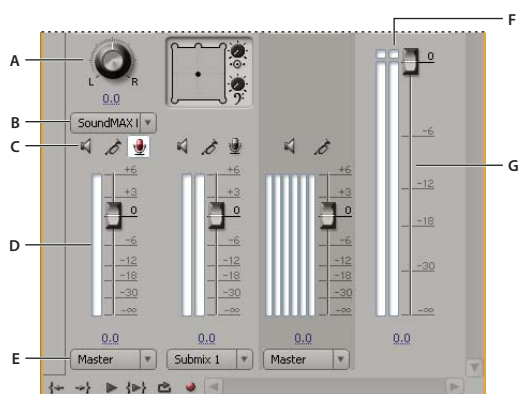
## Audio Mixer



Mixer audio

A. Area delle tracce B. Area dei controlli C. Controlli riproduzione

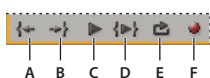
In Mixer audio potete regolare le impostazioni mentre ascoltate le tracce audio e guardate quelle video. Ogni traccia del mixer audio corrisponde a una traccia nella timeline della sequenza attiva. Le tracce audio della timeline sono visualizzate come in una console audio. Ogni traccia ha un'etichetta con il nome nella parte superiore di Mixer audio. Per modificare il nome di una traccia, fate doppio clic su di esso. Mixer audio consente anche di registrare l'audio direttamente nelle tracce di una sequenza.



Audio Mixer

A. Controllo panning e bilanciamento B. Canale di input della traccia C. Pulsanti Muto, Traccia in assolo, Abilita traccia per la registrazione D. Controlli VU E. Associazione dell'output della traccia F. Indicatore di clipping G. Controlli master VU

Per impostazione predefinita, Mixer audio contiene tutte le tracce audio e la dissolvenza master. I controlli VU regolano i livelli del segnale di output. Mixer audio visualizza solo le tracce nella sequenza attiva, non quelle di tutto il progetto. Per creare un messaggio master del progetto usando più sequenze, impostate una sequenza master e nidificate le altre sequenze al suo interno.

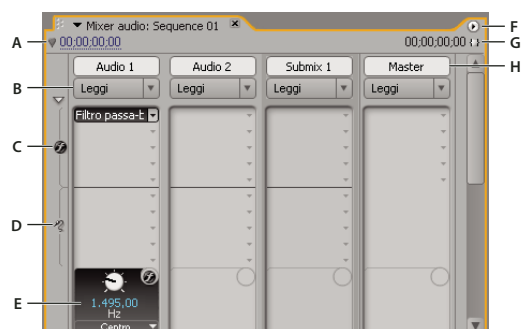


Controlli di riproduzione mixer audio

A. Vai ad attacco B. Vai a stacco C. Riproduci/Stop D. Riproduci da attacco a stacco E. Loop F. Registra

Potete aprire un pannello distinto per i controlli audio e ancorarlo in qualsiasi punto dello spazio di lavoro per assicurare il controllo audio costante anche quando la finestra Mixer audio o la sezione Dissolvenza master non sono visibili. Il pannello dei controlli audio rispecchia la visualizzazione audio dei controlli master di Mixer audio, non l'output audio del pannello Acquisizione, del monitor Sorgente o del monitor di riferimento.

Se applicate un effetto plug-in VST a una traccia in Mixer audio, potete fare doppio clic sull'effetto nel pannello Effetti e mandate.



Mixer audio

A. Codice di tempo B. Modalità automazione C. Effetti D. Mandate E. Opzione per effetti o mandate F. Menu della finestra G. Durata del programma da attacco a stacco H. Nome traccia

## Consultate anche

“Per registrare una sorgente analogica” a pagina 71

“Operazioni con gli effetti VST” a pagina 186

### Per modificare il Mixer audio

❖ Scegliete tra le seguenti opzioni dal menu Mixer audio:

- Per visualizzare o nascondere tracce specifiche, scegliete Mostra/nascondi tracce. Usate le opzioni per contrassegnare le tracce da visualizzare e fate clic su OK.
- Per visualizzare i livelli di input dei dispositivi sui controlli VU (senza i livelli di traccia in Adobe Premiere Pro), scegliete Solo controllo in ingresso. Quando questa opzione è attiva, potete continuare a monitorare l'audio in Adobe Premiere Pro per tutte le tracce che non vengono registrate.
- Per visualizzare il tempo in unità audio invece che in fotogrammi video, scegliete Unità audio. Potete specificare se visualizzare le unità audio o i millisecondi cambiando l'opzione Formato di visualizzazione nella finestra di dialogo Progetto > Impostazione progetto > Generali. L'opzione Unità audio modifica la visualizzazione del tempo in Mixer audio e nei pannelli Programma e Timeline.
- Per visualizzare il pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sulla sinistra del Mixer audio. Per aggiungere un effetto o una mandata, fate clic sul triangolino Selezione dell'effetto o Manda l'associazione selezionata nel pannello Effetti e mandate, quindi scegliete un'opzione dal menu a comparsa.

**Nota:** Le eventuali tracce non visibili tra tutte quelle che dovrebbero essere visualizzate potrebbero trovarsi oltre i bordi di Mixer audio. Ridimensionate Mixer audio oppure fate scorrere in senso orizzontale.

### Per monitorare le tracce specifiche nel Mixer audio

❖ Fate clic sul pulsante Traccia in assolo per le tracce corrispondenti.

Durante la riproduzione verranno controllate solo le tracce abilitate con il pulsante Traccia in assolo.



**Nota:** Per togliere temporaneamente l'audio di una traccia, premete il pulsante Muto. Usate l'icona a forma di altoparlante nella timeline per stabilire quali tracce ascoltare durante il montaggio; il pulsante Muto può invece essere usato per il controllo automatico.

#### Per aprire un pannello dei controlli audio separato

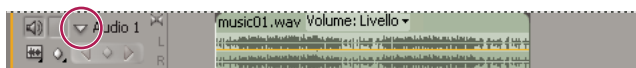
❖ Scegliete Finestra > Controlli master audio

### Visualizzare dati audio

Per semplificare la visualizzazione e la modifica delle impostazioni audio di una clip o di una traccia, Adobe Premiere Pro consente di visualizzare i dati audio in modi diversi. Nel Mixer audio o nel pannello Timeline potete visualizzare e modificare i valori di volume o degli effetti per tracce o clip. La visualizzazione della traccia deve essere impostata su Mostra fotogrammi chiave traccia o Mostra volume traccia.

Le tracce audio nel pannello Timeline contengono inoltre forme d'onda che rappresentano visivamente l'audio di una clip nel tempo. L'altezza della forma d'onda indica l'ampiezza (suoni alti o gravi) dell'audio: maggiore è la dimensione, più alto è l'audio. La visualizzazione delle forme d'onda in una traccia audio è utile per individuare un determinato audio in una clip.

Per visualizzare una forma d'onda, espandete la traccia audio facendo clic sul triangolino accanto al nome relativo.



Questa operazione espande la traccia audio e mostra la forma d'onda dell'audio.

### Consultate anche




“Audio Mixer” a pagina 165

“Informazioni sul pannello Timeline” a pagina 99

#### Per visualizzare le clip audio

Nel pannello Timeline potete visualizzare i grafici temporali delle funzioni Volume, Muto o Panning di una clip audio e la sua forma d'onda. La clip può inoltre essere visualizzata nel monitor Sorgente, facilitando l'impostazione precisa dei punti di attacco e stacco. Inoltre, potete visualizzare il tempo della sequenza in unità audio invece che in fotogrammi, utile per montare l'audio secondo incrementi minori rispetto ai fotogrammi.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare la forma d'onda dell'audio di una clip nel pannello Timeline, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della traccia audio, quindi sull'icona Imposta lo stile di visualizzazione  sotto l'icona Attiva/disattiva l'output della traccia . A questo punto scegliete Mostra forma d'onda.
- Per visualizzare una clip audio nel monitor Sorgente mentre la clip si trova nel pannello Timeline, fate doppio clic sulla clip.
- Per visualizzare una clip audio nel monitor Sorgente mentre la clip si trova nel pannello Progetto, trascinatela sul monitor Sorgente. Se una clip contiene video e audio, potete visualizzare quest'ultimo nel monitor Sorgente facendo più volte clic sul pulsante Prendi audio/Prendi video finché non compare l'icona Prendi audio .

#### Per visualizzare il tempo in unità audio


❖ Scegliete Unità audio dal menu del Mixer audio o dei monitor Programma o Sorgente o del pannello Timeline.



Aumentate l'altezza della traccia per visualizzare ulteriori dettagli sul volume mentre nel pannello Timeline è visualizzata la forma d'onda dell'audio. Per vedere altri dettagli sul tempo, visualizzatelo in unità audio.

## Eseguire regolazioni audio veloci

Adobe Premiere Pro è dotato di un mixer audio completo ma non tutte le opzioni disponibili sono sempre necessarie. Ad esempio, potreste creare un montaggio preliminare di video e audio provenienti da un filmato DV, con output su tracce stereo. In questi casi, seguite queste indicazioni:

- Iniziate con i controlli master e la dissolvenza del volume nel Mixer audio. Se l'audio è troppo al di sotto o al di sopra di 0 dB (compare l'indicatore rosso del clipping), regolate il livello delle clip o delle tracce come richiesto.
- Per togliere momentaneamente l'audio di una traccia, usate il pulsante Muto nel Mixer audio o l'icona Attiva/disattiva l'output della traccia  nel pannello Timeline. Per togliere momentaneamente l'audio di altre tracce, usate il pulsante Traccia in assolo nel Mixer audio.
- Quando effettuate le regolazioni, stabilite se la modifica va applicata all'intera traccia o a singole clip. Esistono vari modi per modificare tracce e clip audio.
- Usate il comando Mostra/nascondi tracce nel menu del Mixer audio per visualizzare solo le informazioni necessarie, in modo da risparmiare spazio sullo schermo. Se non usate effetti e mandate, potete nasconderli facendo clic sul triangolino nell'angolo in alto a sinistra del Mixer audio.

## Consultate anche

“Regolare guadagno e volume” a pagina 175

“Mixare tracce audio e clip” a pagina 163

# Operazioni con clip, canali e tracce

## Per estrarre audio dalle clip

Potete estrarre audio da clip che lo contengono e generare nuove clip master nel progetto. Le clip master originali resteranno invariate. Alle clip audio appena estratte vengono applicate le regolazioni di ogni associazione del canale sorgente, guadagno, velocità, durata e interpretazione di messaggio delle clip master originali.

- 1 Selezionate una o più clip contenenti audio nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Estrai audio.

Adobe Premiere Pro genera nuovi file audio che contengono l'audio estratto. Alla fine dei nomi di file delle nuove clip audio viene aggiunta la parola "Estratto".

## Per eseguire il rendering e sostituire l'audio in una sequenza

Potete selezionare una clip audio in una sequenza e generare una nuova clip audio sostitutiva di quella selezionata. La nuova clip audio contiene il montaggio e gli effetti applicati alla clip della sequenza originale. Se avete tagliato la clip della sequenza originale, la nuova clip contiene solo l'audio tagliato invece di quello completo della clip master originale.

- 1 Selezionate una clip audio in una sequenza.
- 2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Esegui rendering e sostituisci.

Viene creata una nuova clip audio che sostituisce quella selezionata. La clip master (audio o video contenente audio) nel pannello Progetto resta invariata.

## Associare i canali audio

Potete definire il modo in cui l'audio di una clip viene associato (o "mappato") ai canali e alle tracce audio quanto la clip viene aggiunta a una sequenza o visualizzata nel monitor Sorgente. L'associazione (o "mappatura") viene applicata alle clip nel pannello Progetto mediante il comando Mappature canale sorgente. Potete applicare il comando a più clip master. Una volta applicato il comando, nella finestra di dialogo Mappature canale sorgente diventano disponibili i controlli seguenti:

**Formato traccia** Definisce il tipo di traccia in cui sono raggruppati i canali audio della clip: mono, stereo, mono come stereo o surround 5.1. Quando si modifica il formato traccia di una clip master da stereo o surround 5.1 a mono, Adobe Premiere Pro associa ogni canale in una traccia mono separata. Quando si aggiunge la clip alla sequenza, le clip delle singole tracce mono vengono collegate le une alle altre. Per ulteriori informazioni sui collegamenti multclip, consultate "Collegare più clip audio" a pagina 171.

**Abilita** Consente di abilitare o disabilitare un canale sorgente audio. Quando si aggiunge una clip a una sequenza, al pannello Timeline vengono aggiunti solo i canali abilitati. Se si disabilita un canale sorgente, si evita anche che il relativo canale di output venga scambiato con un altro canale sorgente.

**Canale sorgente** Elenca i canali originali dell'audio della clip.

**Traccia** Mostra l'ordine in cui vengono posizionati i canali nel pannello Timeline.

**Nota:** Nell'area Traccia, i numeri non corrispondono ai numeri effetti della traccia audio.

**Canale** Mostra il tipo di canale al quale è associato il canale sorgente.

**Pulsante e cursore di riproduzione** Consente di eseguire in anteprima l'audio del canale sorgente selezionato. Potete eseguire l'anteprima del canale indipendentemente dalla sua abilitazione. Il pulsante e il cursore di riproduzione non sono disponibili se applicate il comando Mappature canale sorgente a più clip master.

È preferibile associare i canali audio sorgente prima di aggiungere una clip a una sequenza. Se applicate il comando Mappature canale sorgente a una clip master già aggiunta a una sequenza, potete solo scambiare le tracce e i canali di output tra i canali sorgente. I controlli Formato traccia e Abilita non sono disponibili. Ciò evita la perdita di sincronizzazione tra la configurazione generale della clip master e le istanze della clip master già inserite in una sequenza.

### Per associare canali audio in una clip

Adobe Premiere Pro consente di specificare le modalità di associazione dell'audio di una clip ai canali nelle tracce audio.

**1** Selezionate una o più clip contenenti audio nel pannello Progetto e scegliere Clip > Opzioni audio > Mappature canale sorgente.

**Nota:** Se state selezionando più clip audio, assicuratevi che il formato della traccia sia uguale per tutte le clip selezionate.

**2** Nella finestra di dialogo Mappature canale sorgente, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Per associare l'audio a un formato traccia diverso, fate clic sul formato desiderato (Mono, Stereo, Mono come Stereo o 5.1).
- Per abilitare o disabilitare un canale audio, selezionate o deselezionate l'opzione Abilita per un canale sorgente. Quando si aggiunge una clip a una sequenza, nel pannello Timeline vengono aggiunti solo i canali abilitati.
- Per associare un canale sorgente a un diverso canale o traccia di output, trascinare l'icona del canale o della traccia da una riga del canale sorgente a un'altra. Così facendo, si scambiano i canali o le tracce di output per i due canali sorgente.

**Nota:** Quando si visualizza una clip con canali sorgente riassociati nel pannello Controllo effetti, le tracce appaiono in ordine crescente ma i canali sorgente associati dipendono dall'associazione.

- Per associare meno di sei canali sorgente ai canali di output in audio surround 5.1, trascinare l'icona del canale da una riga del canale sorgente a un'altra oppure fare clic sull'icona del canale 5.1 sino a quando il canale sorgente è associato al canale di output desiderato.
- Per eseguire l'anteprima audio in un canale, selezionate il canale sorgente e fate clic sul pulsante Esegui oppure utilizzate il cursore.

**3** Fate clic su OK per applicare le associazioni del canale sorgente all'audio della clip.

**Formati traccia per associare i canali audio sorgente**

**Mono** Associa i canali audio sorgente in modo che vengano inseriti in tracce audio mono distinte quando aggiungete la clip a una sequenza. Potete applicare il formato traccia Mono a clip che contengono un numero illimitato di canali audio.

**Stereo** Consente di associare i canali audio sorgente in modo che i canali abbinati vengano inseriti in tracce audio stereo distinte quando la clip viene aggiunta a una sequenza. Potete applicare il formato traccia Stereo alle clip contenenti canali audio in numero illimitato. Se però la clip contiene canali in numero dispari, viene creato un canale con silenzio che, quando si aggiunge la clip a una sequenza, viene abbinato al canale con numerazione dispari.

**Mono come stereo** Consente di associare i canali audio sorgente in modo che vengano inseriti in tracce stereo distinte quando la clip viene aggiunta a una sequenza. Adobe Premiere Pro duplica l'audio da canali sorgente mono e lo inserisce nei canali destro e sinistro delle tracce stereo. Potete applicare il formato traccia Mono come stereo a clip che contengono un numero illimitato di canali audio.

**5.1** Consente di associare i canali audio sorgente in modo che uno o più gruppi di sei canali vengano inseriti in canali audio surround 5.1 distinti quando la clip viene aggiunta al pannello Timeline. Se il numero dei canali sorgente non è un multiplo di sei, quando la clip viene aggiunta al pannello Timeline, Adobe Premiere Pro crea una traccia audio surround 5.1 con silenzio in uno o più canali.

**Consultate anche**

“Associazione dell'output audio” a pagina 174

**Per scomporre i canali di una clip audio**

Il comando Scomponi in clip mono crea clip audio mono partendo da un audio stereo o surround 5.1, e consente di ottenere due clip audio mono, una per ogni canale. Suddividendo una clip surround 5.1, si ottengono sei clip audio mono, corrispondenti ai cinque canali più il canale LFE. La clip master originale resta sempre invariata.

**1** Selezionate una clip con audio stereo o surround 5.1 nel pannello Progetto.

**2** Scegliete Clip > Opzioni audio > Scomponi in clip mono.

Ai file risultanti vengono assegnati nomi che riflettono il nome della clip originale seguito dai nomi di canale. Ad esempio, una clip audio stereo denominata Zoom verrà scomposta in due file denominati Zoom Sinistra e Zoom Destra.



*Il comando Scomponi in clip mono non crea clip collegate. Per creare clip mono collegate, usate il comando Mappature canale sorgente.*

**Consultate anche**

“Collegare più clip audio” a pagina 171

**Per usare una clip mono come se fosse stereo**

A volte può essere utile usare una clip audio mono come se fosse una clip stereo. La funzione Mappature canale sorgente consente di applicare una clip mono a una coppia di canali stereo destro e sinistro.

**1** Selezionate una clip mono nel pannello Progetto.

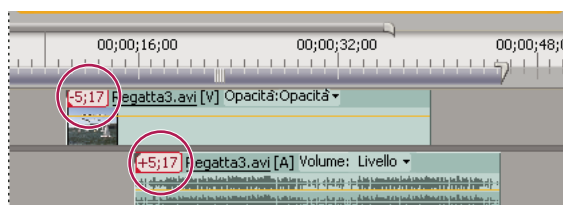
**2** Scegliete Clip > Opzioni audio > Mappature canale sorgente.

**3** Selezionate Mono come stereo nella finestra di dialogo Mappature canale sorgente.

**Importante:** potete applicare il comando Mappature canale sorgente a una clip mono solo nel pannello Progetto, prima che compaia nel pannello Timeline. Quando l'istanza della clip viene usata in una traccia audio mono non può essere convertita in stereo.

## Collegare più clip audio

In Premiere Pro potete collegare una clip video a più clip audio oppure collegare insieme più clip audio. Le clip collegate restano sincronizzate mentre vengono spostate o tagliate nel pannello Timeline. Gli effetti audio, compresi Volume e Panning, possono essere applicati a tutti i canali nelle clip collegate. Se apportate una modifica che prevede lo spostamento delle clip collegate senza spostare le altre, gli indicatori del fuori sincrono segnalano che le clip non sono più in sincronia.



Gli indicatori del fuori sincrono vengono visualizzati quando le clip collegate non sono più in sincronia.

**Nota:** Un collegamento multiclip può contenere una sola clip video.

Per creare un collegamento multiclip, le clip audio devono essere dello stesso tipo di canale e ogni clip deve trovarsi su una traccia diversa. Se le clip sono già collegate, come nel caso di una clip audio collegata a una clip video, devono essere scollegate prima di creare un collegamento multiclip.

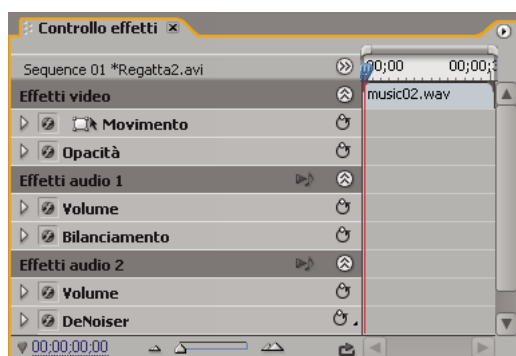
Quando si collegano clip audio in una sequenza, si collegano solo le istanze delle clip master. Le clip audio master originali nel pannello Progetto restano invariate.

Il collegamento multiclip può essere visualizzato e tagliato nel monitor Sorgente. Per visualizzare una traccia nel collegamento multiclip, sceglierlo dal menu a comparsa Traccia. Nel monitor Sorgente potete visualizzare e riprodurre solo un canale per volta. Se le clip collegate contengono marcatori, la timeline del monitor Sorgente visualizza solo i marcatori per la traccia visualizzata. Se nel monitor Sorgente è visualizzato un collegamento multiclip dal pannello Progetto, potete usare i pulsanti Sovrapponi o Inserisci per aggiungere le clip collegate a tracce distinte nel pannello Timeline.



Scegliere una traccia di un collegamento multiclip nel monitor Sorgente

Il pannello Controllo effetti visualizza tutte le tracce video e audio in un collegamento multiclip e gli effetti applicati sono raggruppati insieme per traccia. Potete applicare gli effetti del pannello Effetti a un determinato gruppo nel pannello Controllo effetti.



Gli effetti applicati alle tracce audio in un collegamento multiclip visualizzati in Controllo effetti.

## Consultate anche

“Collegare le clip video e audio nel pannello Timeline” a pagina 135

“Per modificare un collegamento multclip nel monitor Sorgente” a pagina 172

### Per collegare clip audio nel pannello Timeline

Nel pannello Timeline potete collegare più clip audio a una clip video oppure più clip audio tra di loro. Tenete presente che il collegamento riguarda solo istanze delle clip master nel pannello Timeline. Le clip master originali nel pannello Progetto non vengono collegate.

**1** (Opzionale) Se necessario, selezionate le clip video e audio collegate, quindi scegliete Clip > Scollega.

***Nota:** Se intendete collegare una clip video a più clip audio, è necessario prima scollegarla dall'audio originale, altrimenti potete solo raggruppare le clip.*

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Maiusc e fate clic su una clip video da selezionare insieme a più clip audio su tracce separate nel pannello Timeline.
- Tenete premuto Maiusc e fate clic su più clip audio su tracce separate nel pannello Timeline.

Tutte le clip audio devono avere il medesimo formato traccia (mono, stereo o surround 5.1).

**3** Scegliete Clip > Collega.

## Consultate anche

“Per raggruppare le clip” a pagina 124

### Per modificare un collegamento multclip nel monitor Sorgente

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Progetto, fate doppio clic su una clip master collegata.
- Nel pannello Timeline, fate doppio clic su una clip collegata.

**2** Scegliete una traccia dal menu Traccia per visualizzare un canale specifico.

**3** (Opzionale) Specificate i punti di attacco e stacco per una traccia. I risultati ottenuti dipendono dal pannello di provenienza del collegamento multclip (Progetto o Timeline):

- se il collegamento proviene dal pannello Progetto, i punti di attacco e stacco specificati per una traccia vengono applicati a tutte le clip collegate. Tutte le clip hanno la stessa durata.
- Se il collegamento proviene dal pannello Timeline, specificando i punti di attacco e stacco per una determinata traccia si applica la stessa quantità di taglio ai punti di attacco e stacco delle altre tracce collegate. Gli attacchi e gli stacchi delle tracce collegate con durate diverse saranno differenti. I punti di attacco e stacco delle clip collegate sono uguali sono se la durata è la stessa.

**4** (Opzionale) Se il monitor Sorgente visualizza clip collegate dal pannello Progetto, fate clic sull'icona Inserisci o Sovrapponi per aggiungere il collegamento multclip a una sequenza. Le singole clip collegate vengono visualizzate in una traccia distinta.

## Consultate anche

“Collegare più clip audio” a pagina 171

# Registrazione audio

## Informazioni sulla registrazione di audio

Adobe Premiere Pro consente di registrare direttamente nel pannello Timeline. Potete registrare in una traccia audio di una nuova sequenza oppure in una nuova traccia audio di una sequenza esistente. La registrazione viene salvata come clip audio e viene aggiunta al progetto.

Prima di registrare, assicuratevi che il computer disponga di ingressi audio. Adobe Premiere Pro supporta i dispositivi ASIO (Audio Stream Input Output, molti dei quali sono dotati di connettori per il collegamento di cavi di altoparlanti, microfoni e breakout box).

Se il computer è dotato di un dispositivo ASIO per collegare i dispositivi di ingresso audio, verificate che le impostazioni di tali dispositivi e le opzioni del livello di volume in ingresso siano correttamente configurate in Windows XP. Per ulteriori dettagli, consultate la guida in linea del sistema operativo utilizzato.

In Adobe Premiere Pro, impostate in opzioni per il dispositivo predefinito nella sezione Dispositivi audio della finestra Preferenze per specificare il canale di input usato per registrare.

Dopo aver collegato i dispositivi di input audio e aver eseguito tutte le impostazioni preliminari, potete usare il Mixer audio di Adobe Premiere Pro per registrare l'audio. Per regolare i livelli di monitoraggio, usate i controlli disponibili nel Mixer audio. La clip audio viene creata partendo dalla registrazione e viene aggiunta ai pannelli Timeline e Progetto.

## Consultate anche

“Per registrare l'audio” a pagina 173

“Digitalizzare l'audio analogico” a pagina 69

## Per preparare il canale di input per la registrazione

Se abilitate la registrazione per una traccia, questa può registrare dal canale del dispositivo predefinito specificato nella finestra di dialogo Preferenze > Dispositivo audio che contiene il pulsante Impostazioni ASIO, grazie al quale potete abilitare gli ingressi audio collegati al computer. Le tracce submix e master ricevono sempre l'audio da tracce all'interno della sequenza; le opzioni di registrazione e input di traccia non sono pertanto disponibili per questo tipo di traccia.


❖ Scegliete Modifica > Preferenze > Dispositivi audio e impostate le seguenti opzioni:

**Dispositivo predefinito** Determina quale dispositivo audio collegato viene indirizzato all'interno e all'esterno di Adobe Premiere Pro. Selezionate i driver ASIO per il dispositivo audio utilizzato. Se la scheda audio è priva di driver ASIO forniti dal produttore, impostate Premiere Pro Windows Sound. Affinché un dispositivo sia disponibile, occorre che in Windows sia installato un driver aggiornato. Inoltre, per avere più di due canali stereo o per controllare l'audio surround 5.1, il driver del dispositivo deve essere conforme alle specifiche ASIO (Audio Stream Input Output). In caso contrario, saranno disponibili solo input e output stereo, indipendentemente dal numero di dispositivi di input e output collegati.

**Impostazioni ASIO** Specifica le impostazioni ASIO per il dispositivo selezionato. Le impostazioni in questa finestra di dialogo dipendono dal dispositivo e dal driver in uso, non da Adobe Premiere Pro. Consultate la documentazione del dispositivo ASIO e del driver che state usando.

## Per registrare l'audio

Se l'hardware audio del computer è stato configurato e in Preferenze > Dispositivo audio di Premiere Pro è specificato il dispositivo audio di input, tutto è pronto per la registrazione.

- 1 Assicuratevi che il dispositivo di input (microfono o altro dispositivo audio) sia correttamente collegato al computer.
- 2 (Opzionale) Per applicare l'opzione di muto all'audio durante la registrazione, scegliete Modifica > Preferenze > Audio, quindi selezionate l'opzione Disattiva input durante registrazione timeline nella finestra di dialogo Preferenze. Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
- 3 In Mixer audio, fate clic sull'icona Abilita traccia per la registrazione  per la traccia nella quale registrare l'audio.


**Importante:** Assicuratevi che il formato della traccia sia adatto all'audio da registrare. Se, ad esempio, state registrando la voce con un solo microfono, potete preferire la registrazione in una traccia audio mono.

**4** Scegliete il canale di input per la registrazione dal menu a comparsa Canale di input della traccia.

**Nota:** Questo menu viene visualizzato quando si fa clic sull'icona Abilita traccia per la registrazione.


**5** Se al registrazione interessa più tracce, ripetete i punti 3 e 4 come richiesto.


**6** (Opzionale) Create una nuova sequenza.

**Nota:** Potete anche usare una sequenza esistente, ad esempio per registrare sottofondi o commenti vocali. Potete registrare la voce mentre guardate la riproduzione di una sequenza. Quando registrate il commento vocale a una sequenza esistente, è buona norma fare clic sull'icona Traccia in assolo  nel Mixer audio per la traccia in cui state registrando, in modo da applicare il muto alle altre tracce audio.

**7** (Opzionale) Selezionate la traccia audio nella quale registrare.


**8** (Opzionale) Regolate i livelli nel dispositivo di input per raggiungere il livello di registrazione adeguato.

**9** Per attivare la modalità di registrazione, fate clic sull'icona Esegui registrazione  nella parte inferiore del Mixer audio.

**10** Per iniziare a registrare, fate clic sul pulsante Riproduci .

**11** Se necessario, regolate il cursore del volume per la traccia in su (più alto) o in giù (più basso) per conservare il livello di registrazione desiderato.

Gli indicatori rossi nella parte superiore dei controlli VU si illuminano se l'audio è ritagliato. Accertatevi che il livello dell'audio non sia tanto alto da provocare tagli. In genere l'audio alto ha un valore di registrazione intorno a 0 dB mentre un audio basso intorno a -18 dB.

**12** Per interrompere la registrazione, fate clic sull'icona Interrompi .

L'audio registrato viene visualizzato sotto forma di clip nella traccia audio e sotto forma di clip master nel pannello Progetto. È sempre possibile selezionare la clip nel pannello Progetto per rinominarla o eliminarla.

## Per applicare il muto durante la registrazione


Selezionate questa opzione se non volete controllare l'audio mentre registrate nel pannello Timeline in modo da evitare il feedback o eco quando il computer è collegato agli altoparlanti.

**1** Scegliete Modifica > Preferenze > Audio.

**2** Selezionate l'opzione Disattiva input durante registrazione timeline.

## Associazione dell'output audio

Le preferenze di associazione dell'output audio consentono di specificare il modo in cui i singoli canali dei dispositivi corrispondono a un canale di output audio di Adobe Premiere Pro. Le colonne stereo e 5.1 corrispondono al numero di canali (output) nella traccia audio master della sequenza attuale, specificato quando create una sequenza. Le sequenze mono usano la colonna stereo poiché il segnale mono esce sia sull'altoparlante sinistro che su quello destro.

Le icone seguenti, sotto l'icona Colonna stereo , indicano l'associazione del canale di dispositivo per i messaggi stereo:



Il canale stereo di sinistra



Il canale stereo di destra

Nella colonna 5.1 le icone seguenti indicano l'associazione del canale di dispositivo per i messaggi surround 5.1:



Il canale anteriore di sinistra



Il canale anteriore di destra



Il canale surround di sinistra



Il canale surround di destra



Il canale anteriore di centro



 Il canale degli effetti a bassa frequenza

### Per impostare l'associazione dell'output audio

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Mapping output audio.
- 2 Nella finestra di dialogo Preferenze scegliere Premiere Pro Windows Sound dal menu Associa output per.
- 3 Per modificare i canali di output dei canali audio sorgente, trascinate l'icona di un canale da una riga del canale sorgente a un'altra in modo da scambiare i canali di output dei due canali audio sorgente.

## Regolare i livelli del volume

### Regolare guadagno e volume

Per *guadagno* si intende in genere il volume o il livello di input nelle clip mentre il termine *volume* indica di solito il volume o il livello di output delle tracce o delle clip della sequenza. Potete regolare i livelli del guadagno o del volume per renderli più uniformi tra le varie tracce o clip, o per regolare il segnale di una traccia o di una clip quando è troppo alto o troppo basso. Ricordate, però, che se il livello di una clip audio è stato impostato su un valore troppo basso al momento della conversione in digitale, l'aumento del guadagno o del volume potrebbe semplicemente acuire i rumori di sottofondo. Per ottenere i migliori risultati, cercate sempre di registrare o di digitalizzare l'audio originale al miglior livello possibile.

Il comando Guadagno audio è utile per regolare il livello di guadagno per una clip selezionata. Il comando Guadagno audio è indipendente dal livello di output impostato nel Mixer audio e nel pannello Timeline, ma il suo valore si combina con il livello della traccia per il missaggio finale.

Potete regolare il volume per una clip della sequenza nei pannelli Controllo effetti o Timeline. Per regolare il volume nel pannello Controllo effetti si usano gli stessi metodi impiegati per impostare altre opzioni degli effetti. Ai fini del montaggio è spesso più semplice regolare l'effetto Volume nel pannello Timeline.

I livelli traccia vengono invece controllati nel Mixer audio o nel pannello Timeline. Anche se il controllo dei livelli di traccia è assicurato principalmente nel Mixer audio, potete anche ottenere lo stesso risultato usando i fotogrammi chiave delle tracce audio nel pannello Timeline. Dato che i fotogrammi chiave della traccia rappresentano impostazioni automatiche di missaggio, influenzano l'output solo se le opzioni di automatizzazione sono impostate su Leggi, Ritocca o Fissa

### Consultate anche

“Per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave” a pagina 219


“Automatizzare le modifiche all'audio nel Mixer audio” a pagina 187

### Per specificare il livello di guadagno per una clip

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se volete regolare il guadagno di una clip master in modo che tutte le istanze della clip aggiunte al pannello Timeline abbiano lo stesso livello di guadagno, selezionate la clip master nel pannello Progetto.
  - Se volete regolare il guadagno di una sola istanza di una clip master già inserita in una sequenza, selezionatela nel pannello Timeline.
- 2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni e fate clic su OK:
  - Inserite un valore di guadagno (0.0 dB corrisponde al guadagno originale della clip).
  - Fate clic su Normalizza per ottimizzare automaticamente il guadagno audio di una clip. Adobe Premiere Pro esamina i livelli nella clip e determina quindi la quantità della regolazione audio in modo che i segnali più forti nella clip non superino il tetto massimo (0dB) creando distorsioni. Il valore visualizzato indica la quantità di guadagno applicata automaticamente da Adobe Premiere Pro.

## Per regolare il volume nel pannello Timeline

**1** Espandete la vista della traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia audio.

**2** Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi  e scegliere una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa:

**Mostra fotogrammi chiave clip** Consente di modificare il livello audio di una clip.

**Mostra fotogrammi chiave traccia** Consente di modificare il livello audio di una traccia.

**3** Se necessario, eseguite una delle operazioni seguenti per consentire la regolazione del livello volume dell'audio:

- Per modificare il livello audio di una clip, selezionate una clip audio, fate clic su Volume: Livello nella traccia audio e scegliete Volume > Livello dal menu a comparsa. Accertatevi che la clip in elaborazione sia quella corretta nella traccia.
- Per modificare il livello audio della traccia, fate clic su Traccia:Volume e scegliete Traccia > Volume dal menu a comparsa.

**Nota:** La regolazione del volume dovrebbe essere abilitata per impostazione predefinita.

**4** Usate lo strumento selezione o penna per alzare il grafico del livello del volume (aumentare il volume) o abbassarlo (diminuire il volume)

**Nota:** Se desiderate che l'effetto del volume cambi nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e aggiungete un fotogramma chiave ogni volta che eseguite una regolazione. Per impostare un livello uniforme, aggiungete un solo fotogramma chiave al diagramma temporale.

## Consultate anche

“Operazioni con i fotogrammi chiave” a pagina 215

“Regolare guadagno e volume” a pagina 175

## Per regolare il volume nel pannello Controllo effetti pannello

**1** Selezionate una clip audio in una sequenza.

**2** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al volume per espandere l'effetto.

**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Inserite un valore per il livello. Un valore negativo diminuisce il livello del volume e uno positivo lo aumenta. Un valore pari a 0.0 rappresenta il livello di volume della clip originale senza regolazione.
- Fate clic sul triangolino accanto a Livello per espandere le opzioni degli effetti e regolate il livello del volume con il cursore.

All'inizio della timeline della clip nel pannello Controllo effetti viene automaticamente creato un fotogramma chiave.

**4** (Opzionale) Se modificate l'effetto volume nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e regolate il grafico del livello volume nel pannello Controllo effetti.

Ogni volta che spostate l'indicatore del tempo corrente ed eseguite una regolazione, viene creato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete l'operazione.

## Consultate anche

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

## Per impostare un livello di output uniforme della traccia in Mixer audio

❖ Nel Mixer audio, regolate l'impostazione del volume della traccia.

**Nota:** Potete usare questa procedura se alla traccia non è applicata l'opzione di automazione. Se i livelli variano nel tempo poiché i fotogrammi chiave di automatizzazione della traccia sono già stati applicati, potete regolare il livello della traccia in modo uniforme inviandolo a un submix e impostandone il livello.

## Per togliere momentaneamente l'audio a una traccia nel Mixer audio

❖ Fate clic sull'icona a forma di altoparlante nel Mixer audio.

***Nota:** La rimozione temporanea dell'audio non incide sugli elementi di pre-dissolvenza, quali effetti e mandate. Lo stato del pulsante Disattiva audio traccia è inoltre soggetto alle impostazioni di automazione attive. Per togliere del tutto l'audio dall'output della traccia, fate clic sull'icona a forma di altoparlante per la traccia in questione nel pannello Timeline.*

## Consultate anche

“Automatizzare le modifiche all'audio nel Mixer audio” a pagina 187

# Transizioni audio

## Operazioni con le transizioni audio

Adobe Premiere Pro consente di applicare dissolvenze incrociate alle transizioni audio tra le clip. Una dissolvenza audio è analoga a una transizione video. Nel caso della dissolvenza incrociata, una transizione audio viene aggiunta tra due clip audio adiacenti sulla stessa traccia. Adobe Premiere Pro dispone di due tipi di dissolvenza incrociata: Guadagno costante e Potenza costante.

La dissolvenza incrociata Guadagno costante modifica l'audio a una velocità costante di aumento e diminuzione nella transizione tra le clip. Questo tipo di dissolvenza incrociata può a volte risultare un po' brusco.

La dissolvenza incrociata Potenza costante crea una transizione progressiva e graduale, analoga alla transizione di dissolvenza tra clip video. Questa dissolvenza incrociata comporta una lenta diminuzione iniziale dell'audio della prima clip che accelera poi alla fine della transizione. Per la seconda clip, l'audio aumenta rapidamente all'inizio per poi rallentare verso la fine della transizione.

La transizione audio predefinita è Potenza costante. Per specificare la transizione audio predefinita, fate clic con il pulsante destro del mouse su Guadagno costante o Potenza costante nel pannello Effetti e scegliete Imposta transizione selezionata come predefinita dal menu di scelta rapida.

Per impostare una durata predefinita per le transizioni audio, scegliete Modifica > Preferenze > Generale. Nella finestra di dialogo Preferenze, inserite un valore per la Durata transizione audio predefinita.

## Consultate anche

“Maniglie delle clip e transizioni” a pagina 152

“Flusso di lavoro delle transizioni” a pagina 152

## Per applicare la dissolvenza incrociata tra due clip audio

**1** Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia nel pannello Timeline per espandere le tracce audio alle quali applicare la dissolvenza incrociata.

**2** Le due clip audio devono essere adiacenti.

**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere la transizione audio predefinita, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto di montaggio tra le clip e scegliete Sequenza > Applica transizione audio.
- Per aggiungere una transizione audio diversa da quella predefinita, espandete il raccoglitore Transizioni audio nel pannello Effetti e trascinate la transizione audio nel pannello Timeline, nel punto di montaggio tra le due clip interessate dalla dissolvenza incrociata.

## Per applicare la dissolvenza in apertura o in chiusura all'audio di una clip

**1** Assicuratevi che sia stata eseguita l'espansione della traccia audio nel pannello Timeline. Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia per espandere le tracce audio alle quali applicare la dissolvenza incrociata.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eseguire la dissolvenza in apertura dell'audio di una clip, trascinate una transizione audio dal pannello Effetti al pannello Timeline in modo che si allinei automaticamente all'attacco della clip audio. Potete anche fare doppio clic sulla transizione applicata in Controllo effetti e scegliere Inizia dal taglio dal menu a comparsa Allineamento.
- Per eseguire la dissolvenza in chiusura dell'audio di una clip, trascinate una transizione audio dal pannello Effetti al pannello Timeline in modo che si allinei automaticamente allo stacco della clip audio. Potete anche fare doppio clic sulla transizione applicata nel pannello Controllo effetti e scegliere Termina al taglio dal menu a comparsa Allineamento.

## Per regolare o personalizzare una transizione audio

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare una transizione audio, fate doppio clic sulla transizione nel pannello Timeline e regolatela nel pannello Controllo effetti.
- Per personalizzare la velocità di dissolvenza audio normale o incrociata, invece di applicare una transizione, regolate l'elemento grafico del fotogramma chiave per il volume audio della clip.

## Consultate anche

“Regolare guadagno e volume” a pagina 175

# Panning e bilanciamento

## Informazioni su panning e bilanciamento

Per impostazione predefinita, tutte le tracce audio escono sulla traccia audio master della sequenza. Dato che le tracce possono contenere canali in numero diverso rispetto alla master (a seconda che siano tracce mono, stereo o surround 5.1), occorre verificare cosa accade quando l'output di una traccia entra in un'altra con un numero diverso di canali.

Per *panning* si intende lo spostamento di audio da un canale all'altro. Potete usarlo per posizionare un canale audio in una traccia multicanale. Se, ad esempio, sul lato destro del fotogramma video compare una macchina in movimento, potete applicare il panning al canale con l'audio della macchina in modo da ascoltarlo sul lato destro del campo audio a più canali.

Il *bilanciamento* ridistribuisce i canali di una traccia audio a più canali sui vari canali di un'altra traccia dello stesso tipo e si distingue dal panning in quanto le informazioni spaziali sono già codificate in più canali. Il bilanciamento si limita ad alterarne le proporzioni.

**Nota:** Se necessario, potete bilanciare una clip applicando l'effetto audio *Bilanciamento*. Si consiglia di eseguire questa operazione solo se avete stabilito che il bilanciamento della traccia non è sufficiente.

La disponibilità delle opzioni di panning e bilanciamento per una traccia audio dipende dal rapporto tra il numero di canali in una traccia audio e quello nella traccia di output (spesso la traccia master). Nel Mixer audio il numero di controlli di livello in una traccia indica il numero di canali per quella traccia. La traccia di output è visualizzata nel menu a comparsa Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia. Le regole riportate di seguito determinano se l'audio di una traccia può essere sottoposto a panning o bilanciamento nella rispettiva traccia di output:

- Se una traccia mono esce su una traccia stereo o surround 5.1, potete applicarvi il panning.
- Se una traccia stereo esce su una traccia stereo o surround 5.1, potete applicarvi il bilanciamento.
- Quando la traccia di output contiene meno canali delle altre tracce audio, Adobe Premiere Pro esegue il downmix dell'audio al numero di canali nella traccia di output.

- Quando una traccia audio e la traccia di output sono mono o quando entrambe sono surround 5.1, panning e bilanciamento non sono disponibili. I canali di entrambe le tracce avranno una corrispondenza diretta.

Benché la traccia audio master sia la traccia di output predefinita, una sequenza può comprendere anche tracce submix. Le tracce submix possono fungere sia da destinazione di output per altre tracce audio, sia da sorgente audio per la traccia master o per altre tracce submix. Di conseguenza, il numero di canali in una traccia submix influenza i controlli di panning e bilanciamento disponibili nelle tracce su cui escono. Il numero di canali nella traccia di output del submix determina se è possibile applicare il panning o il bilanciamento per la traccia submix in questione.

## Consultate anche

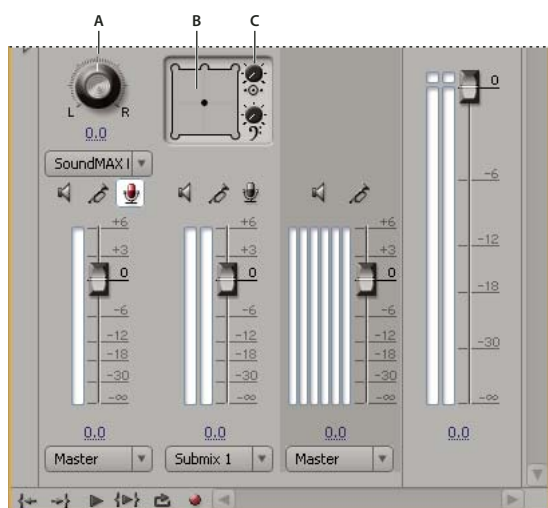
“Eseguire il downmix per ridurre il numero di canali” a pagina 183

“Lavorare con i submix” a pagina 180

## Panning e bilanciamento in Mixer audio

Mixer audio contiene i controlli per panning e bilanciamento. Quando una traccia mono o stereo esce su una traccia stereo, compare una manopola tonda. Ruotatela per eseguire il panning o il bilanciamento dell'audio tra i canali destro e sinistro della traccia di output. Quando una traccia mono o stereo esce su una traccia surround 5.1, compare un'icona quadrata che rappresenta il campo audio bi-dimensionale creato dall'audio surround 5.1. Scorrete il dischetto nell'icona quadrata per applicare il panning o il bilanciamento dell'audio sui cinque altoparlanti, rappresentati dai vari punti sul bordo dell'icona quadrata. Questa icona contiene anche i controlli necessari per regolare la percentuale del canale centrale nella traccia audio surround 5.1 e il volume del subwoofer. Non compare nessun controllo di panning se una traccia esce su una traccia submix o master che contiene un numero di canali uguale o inferiore; di conseguenza, nelle tracce surround 5.1 non sono mai presenti i controlli di panning e bilanciamento. Una traccia master non contiene controlli di panning e bilanciamento poiché non è mai indirizzata a un'altra traccia. Potete, tuttavia, applicare il panning o il bilanciamento di un'intera sequenza se la usate come traccia in un'altra sequenza.

Per variare nel tempo l'impostazione di panning nel Mixer audio o nel pannello Timeline potete applicare fotogrammi chiave alle opzioni di panning di una traccia.



Controlli di panning e bilanciamento

A. Manopola per panning/bilanciamento stereo B. Icona quadrata per panning/bilanciamento audio surround 5.1 C. Percentuale canale centrale



Per ottenere i migliori risultati nel monitoraggio delle impostazioni di panning e bilanciamento, verificate che ogni presa di output del computer o della scheda audio sia collegata all'altoparlante giusto e che i cavi positivo e negativo siano collegati correttamente a tutti gli altoparlanti.

**Consultate anche**


“Operazioni con i fotogrammi chiave” a pagina 215

**Per eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia indirizzata a una traccia stereo**



❖ Nel Mixer audio effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate la manopola per il controllo del panning o il valore sotto la manopola.
- Fate clic sul valore sotto la manopola per il controllo del panning, digitate un nuovo valore e premete Invio.

**Per eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia indirizzata a una traccia surround 5.1**

- 1 Nel Mixer audio, fate clic sul dischetto e trascinatelo in uno dei punti dell'icona quadrata. Per collegare il dischetto al canale sinistro, destro o centrale, trascinatelo su uno dei punti sul bordo dell'icona quadrata.
- 2 Regolate la percentuale del canale centrale trascinando la manopola corrispondente.
- 3 Se necessario, regolate il livello del canale LFE (subwoofer) trascinando la manopola sopra l'icona con il simbolo della chiave di basso .

**Per eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia nel pannello Timeline**

- 1 Nel pannello Timeline espandete, se necessario, la visualizzazione di una traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
- 2 Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave  e scegliete Mostra fotogrammi chiave traccia dal menu a comparsa.
- 3 Fate clic su Traccia:Volume nell'angolo superiore sinistro della traccia e scegliete Panning > Bilanciamento o Panning > Panning dal menu a comparsa. Nel caso dell'audio surround 5.1, scegliete la dimensione da modificare da menu Panning.
- 4 (Opzionale) Se state regolando l'effetto bilanciamento o panning nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e fate clic sull'icona Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave .
- 5 Usate lo strumento selezione o penna per regolare il livello.
- 6 (Opzionale) Se state regolando l'effetto panning o bilanciamento nel tempo, ripetere i punti 4 e 5 come richiesto.

**Consultate anche**

“Operazioni con i fotogrammi chiave” a pagina 215



## Mixing avanzato

**Lavorare con i submix**

Un *submix* è una traccia che combina nella stessa sequenza i segnali audio ricevuti da specifiche tracce audio o mandate di tracce. Un submix è, in pratica, un passaggio intermedio tra le tracce audio e la traccia master. I submix sono utili per lavorare nello stesso modo con una serie di tracce audio. Ad esempio, potete usare un submix per applicare le stesse impostazioni di audio ed effetti a tre tracce di una sequenza composta da cinque tracce. I submix sono molto utili anche perché consentono di sfruttare al massimo la potenza di elaborazione del computer. Grazie ai submix, infatti, potete applicare una sola istanza di un effetto invece che più istanze.

Come per le tracce audio che contengono delle clip, i submix possono essere mono, stereo o surround 5.1. I submix vengono visualizzati come normali tracce sia nel Mixer audio che nel pannello Timeline. Le proprietà di un submix possono essere modificate nello stesso modo usato per modificare una traccia che contiene clip audio. I submix sono, tuttavia, diversi dalle tracce audio per i seguenti motivi:

- Le tracce submix non possono contenere clip, quindi non potete registrarle. Non contengono quindi opzioni di registrazione o per l'input di dispositivi, né proprietà di montaggio delle clip.

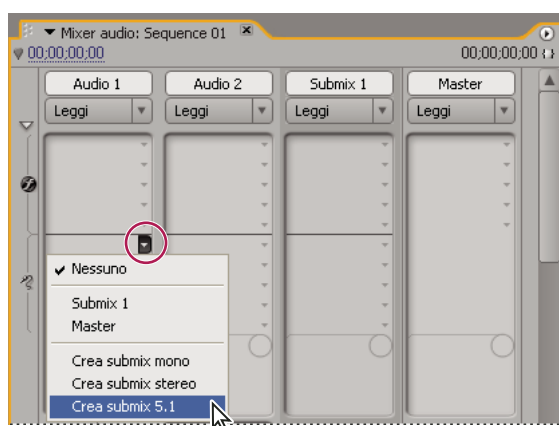
- Nel Mixer audio lo sfondo dei submix è più scuro rispetto alle altre tracce.
- Nel pannello Timeline, i submix sono privi dell'icona Attiva/disattiva l'output della traccia  e dell'icona per lo stile di visualizzazione .

### Per creare un submix nel pannello Timeline

- 1 Scegliete Sequenza > Aggiungi tracce.
- 2 Specificate le opzioni nella sezione Tracce audio submix, quindi fate clic su OK.

### Per creare un submix e assegnare contemporaneamente una mandata

- 1 Se necessario, visualizzate il pannello degli effetti e delle mandate nel Mixer audio facendo clic sul triangolino a sinistra del menu a comparsa per un'opzione di automazione.
- 2 Scegliete Crea submix mono, Crea submix stereo o Crea submix 5.1 da uno dei cinque menu a comparsa delle mandate nel Mixer audio.



*Scegliete un tipo di submix in Mixer audio*

### Per indirizzare l'output di una traccia a un submix

- ❖ In Mixer audio, selezionate il nome del submix dal menu di output delle tracce, in fondo alla traccia.

## Informazioni sulle mandate

Ogni traccia contiene cinque mandate nel pannello Effetti e mandate di Mixer audio. Le mandate servono per indirizzare il segnale di una traccia a un submix per l'elaborazione degli effetti. I submix reinviano il segnale elaborato al mix indirizzandolo alla traccia master o a un altro submix. Una mandata contiene una manopola dei livelli per regolare il rapporto tra volume della traccia della mandata e quello del submix. Questo valore è chiamato rapporto wet/dry, dove “wet” si riferisce al segnale del submix dopo l'elaborazione degli effetti e “dry” al segnale proveniente dalla traccia della mandata. Un rapporto wet/dry pari al 100% indica che il segnale elaborato esce al massimo della potenza. Il volume del submix influenza il segnale elaborato; quello della traccia della mandata influenza il segnale originale.

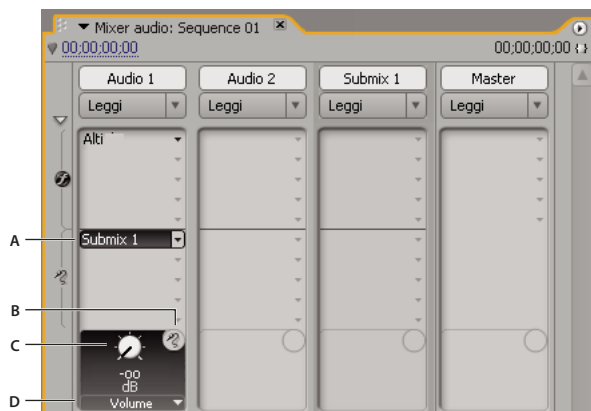
Un effetto può essere applicato in pre-dissolvenza o in post-dissolvenza, per determinare se l'audio della traccia viene inviato prima o dopo l'applicazione di dissolvenza del volume alla traccia. Con una mandata in pre-dissolvenza, il livello di output non subisce variazioni se si modifica la dissolvenza della traccia. Una mandata in post-dissolvenza mantiene il rapporto wet/dry, applicando la dissolvenza contemporaneamente al segnale elaborato e a quello originale, mentre regolate il volume della traccia di mandata.

## Consultate anche

“Indirizzare l'output della traccia” a pagina 183

### Per inviare una traccia a un submix

- 1 (Opzionale) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate in Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro di Mixer audio.
- 2 Nel pannello Effetti e mandate, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per mandare un submix esistente, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete il nome di un submix dal menu a comparsa.
  - Per creare e mandare un nuovo submix, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete una delle opzioni seguenti: Crea submix mono, Crea submix stereo o Crea submix 5.1.

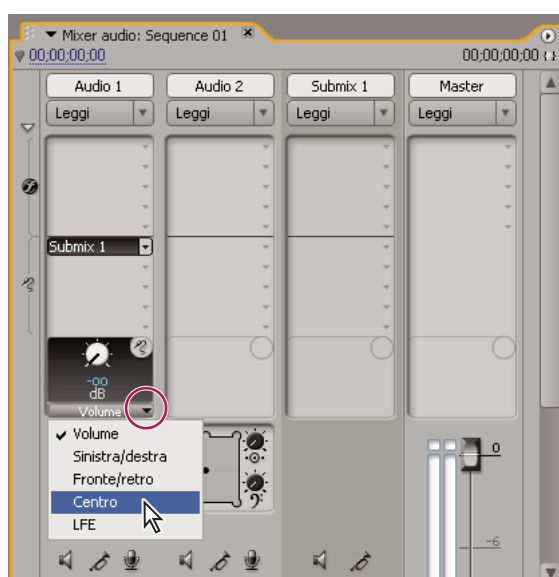


#### Mandate

A. Nome del submix assegnato alla mandata e menu a comparsa per l'assegnazione delle mandate B. Mandata in Muto C. Manopola di controllo per la proprietà della mandata selezionata D. Menu a comparsa per le proprietà delle mandate

### Per modificare le impostazioni delle mandate

- 1 (Opzionale) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate in Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro di Mixer audio.
- 2 Nel pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete una mandata dal menu a comparsa.
- 3 (Opzionale) Scegliete la proprietà di mandata da modificare dal menu Parametro selezionato sotto il controllo della proprietà di mandata scelta.




Scegliere dal menu Parametro selezionato



**4** Cambiate il valore della proprietà mediante la manopola di controllo sopra il menu delle proprietà delle mandate, in fondo all'elenco delle mandate.

#### Per utilizzare le mandate

- 1** (Opzionale) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate in Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro di Mixer audio.
- 2** Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per designare una mandata come pre- o post-dissolvenza, fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete Pre-dissolvenza o Post-dissolvenza dal menu di scelta rapida.
  - Per togliere temporaneamente l'audio a una mandata, fate clic sul pulsante Mandata in muto  accanto alla manopola di controllo delle mandate della proprietà della mandata selezionata.
  - Per eliminare una mandata, scegliete Nessuno dal menu a comparsa Manda l'associazione selezionata.

### Eseguire il downmix per ridurre il numero di canali

Ogni volta che indirizzate l'output di una traccia a un'altra traccia o a un dispositivo con un numero minore di canali, Adobe Premiere Pro deve eseguire il *downmix* dell'audio per adattarlo al numero di canali nella traccia di destinazione. Il downmix è spesso pratico o addirittura necessario poiché l'audio di una sequenza può essere riprodotto su un dispositivo audio che supporta un numero inferiore di canali rispetto al mix originale. Ad esempio, potete creare un DVD con audio surround 5.1, ma alcuni acquirenti potrebbero usare sistemi di altoparlanti o televisori che supportano solo l'audio stereo (due canali) o mono (un canale). Il downmix può verificarsi anche nel progetto su cui lavorate, nel caso assegniate l'output di una traccia a un'altra traccia con meno canali. Con Adobe Premiere Pro potete usare l'opzione Tipo 5.1 mixdown per scegliere in che modo convertire l'audio surround 5.1 in audio stereo o mono. Potete scegliere varie combinazioni tra i canali anteriori, posteriori e il canale LFE (Low-Frequency Effects, o subwoofer).

#### Per convertire l'audio 5.1 in stereo o mono

- 1** Scegliete Modifica > Preferenze > Audio.
- 2** Scegliete un Tipo 5.1 mixdown dal menu a comparsa e fate clic su OK.

*Nota:* Per mantenere l'assegnazione dei canali destro e sinistro è preferibile evitare di usare le opzioni di downmix che comprendono il canale LFE.

### Indirizzare l'output della traccia

Per impostazione predefinita, l'output della traccia è indirizzato alla traccia master. Potete anche indirizzare l'intero segnale della traccia a una traccia submix o master usando il menu a comparsa Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia nel Mixer audio. Il segnale di output contiene tutte le proprietà specificate per quella traccia, tra cui le impostazioni di automatizzazione, effetti, panning o bilanciamento, assolo o muto e dissolvenza. Nel Mixer audio tutti i submix sono raggruppati sulla destra di tutte le tracce audio. Potete far uscire una traccia su qualsiasi submix ma, per evitare che il feedback si riproduca all'infinito, Premiere Pro consente di indirizzare un submix solo a un submix che sia alla sua destra oppure alla traccia master. Il menu a comparsa dell'output elenca solo le tracce che seguono queste regole.


*Nota:* È possibile creare una disposizione di mandata/ritorno con un submix con effetti.

#### Consultate anche

“Informazioni sulle mandate” a pagina 181

#### Per indirizzare o disattivare l'output delle tracce

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per indirizzare l'output della traccia a un'altra traccia, selezionate un submix o un master dal menu a comparsa Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia nel Mixer audio.

- Per disattivare completamente l'output della traccia, fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output della traccia  per nascondere l'icona altoparlante per una traccia nel pannello Timeline. In questo modo la traccia non emetterà alcun segnale, pur non cambiando l'indirizzamento del segnale stesso.

## Applicare effetti all'audio

### Applicare effetti audio alle clip

Il raccogliatore Effetti audio del pannello Effetti contiene vari effetti audio. A seconda del numero di canali nella traccia audio, potete applicare effetti dai raccoglitori 5.1, Stereo o Mono.

L'applicazione e la modifica degli effetti nelle clip audio sono molto simili a quelle nelle clip video: selezionate una clip nel pannello Timeline e trascinate un effetto audio sulla clip oppure nel pannello Controllo effetti, quindi regolate le opzioni dell'effetto nel pannello Controllo effetti. Per regolare le opzioni potete inserire valori, trascinare i cursori, agire sul testo sottolineato oppure manovrare i grafici nella timeline Controllo effetti.

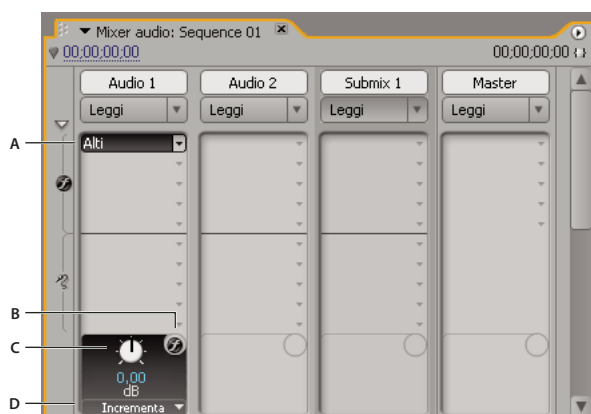
**Nota:** L'effetto Volume è fisso e viene applicato automaticamente a ogni clip della sequenza che contiene audio. Questo effetto può essere regolato nel pannello Controllo effetti oppure manovrando il grafico nel pannello Timeline.

### Applicare effetti audio in Mixer audio

Le opzioni degli effetti traccia vengono controllate nel Mixer audio dopo aver selezionato un effetto nel pannello Effetti e mandate. Se il pannello Effetti e mandate non è visibile, potete visualizzarlo facendo clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro di Mixer audio. Questo pannello contiene i menu a comparsa di selezione degli effetti per applicare fino a un massimo di cinque effetti traccia. Adobe Premiere Pro elabora gli effetti nell'ordine in cui sono elencati e trasmette il risultato di un effetto a quello successivo nell'elenco; di conseguenza, se cambiate l'ordine cambia anche il risultato finale. L'elenco degli effetti consente inoltre di controllare completamente eventuali plug-in VST aggiunti. Nel pannello Timeline potete inoltre visualizzare e modificare gli effetti applicati in Mixer audio.

Un effetto può essere applicato in pre- o in post-dissolvenza, stabilendo così se l'effetto viene applicato prima o dopo l'applicazione della dissolvenza della traccia. Per impostazione predefinita, gli effetti sono applicati in pre-dissolvenza.

In Mixer audio potete registrare le opzioni degli effetti che cambiano nel tempo usando le opzioni di automazione o quelle specificate nella timeline usando i fotogrammi chiave.



Effetti audio

A Nome dell'effetto applicato e menu a comparsa degli effetti B. Ignora effetti C. Manopola di controllo per la proprietà dell'effetto selezionato D. Menu a comparsa per le proprietà degli effetti



Se pensate di usare lo stesso effetto più volte, può essere utile risparmiare le risorse di sistema e condividere gli effetti attraverso un submix. Create un submix, applicatevi l'effetto e usate le mandate per indirizzare le tracce al submix per l'elaborazione degli effetti

## Consultate anche

“Operazioni con gli effetti VST” a pagina 186

“Automatizzare le modifiche all'audio nel Mixer audio” a pagina 187


“Informazioni sulle mandate” a pagina 181

“Lavorare con i submix” a pagina 180

### Per applicare un effetto traccia nel Mixer audio

**1** (Opzionale) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate in Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro di Mixer audio.

**2** Nella traccia nella quale volete applicare un effetto, fate clic sul triangolino Selezione dell'effetto e scegliete un effetto dal menu a comparsa.

 *Dato che non è possibile spostare un effetto in una posizione diversa nel pannello Effetti e mandate, pianificate l'ordine degli effetti traccia prima di applicarli.*

**3** Se necessario, scegliete il parametro dell'effetto da modificare dal menu a comparsa in fondo al pannello degli effetti e delle mandate.

**4** Per regolare le opzioni dell'effetto, usate i controlli sopra il menu a comparsa dei parametri.


**Nota:** Per alcuni effetti plug-in VST potete regolare le opzioni dell'effetto in una finestra separata contenente i controlli delle opzioni. Fate doppio clic sul nome dell'effetto traccia per aprire una finestra dell'editor VST. Una volta eseguite le regolazioni, chiudete la finestra.

### Per stabilire se un effetto deve attivarsi in pre-dissolvenza o post-dissolvenza

❖ Nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio, fate clic con il pulsante destro su un effetto e scegliete Pre-dissolvenza o Post-dissolvenza.

### Per modificare gli effetti traccia nel pannello Timeline

**1** Nel pannello Timeline espandete, se necessario, la visualizzazione di una traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

**2** Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave  e scegliete Mostra fotogrammi chiave traccia dal menu che compare.

**3** Fate clic sul menu a comparsa nell'angolo in alto a sinistra della traccia (per impostazione predefinita, viene visualizzato come “Traccia:Volume”), quindi scegliete il nome dell'effetto e la proprietà dal menu a comparsa. (Gli effetti in pre-dissolvenza compaiono nella parte superiore del menu, quelli in post-dissolvenza nella parte inferiore. Il numero presente nei nomi degli effetti indica la loro posizione nell'elenco degli effetti delle tracce (ordine di rendering).


**4** Usate lo strumento penna per regolare il livello in modo uniforme, se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, o per aggiungere o modificare i fotogrammi chiave.

## Consultate anche

“Operazioni con i fotogrammi chiave” a pagina 215

### Per rimuovere o ignorare un effetto traccia nel Mixer audio

❖ Nell'elenco degli effetti in Mixer audio, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere un effetto traccia, fate clic sul triangolino a destra dell'effetto da rimuovere e scegliete Nessuno.
- Per ignorare un effetto traccia, fate clic sul pulsante Ignora effetti  nella parte inferiore dell'elenco degli effetti sino a visualizzare l'icona barrata.

## Operazioni con gli effetti VST

Adobe Premiere Pro supporta il formato di plug-in audio Steinberg VST (Virtual Studio Technology) e offre la possibilità di aggiungere effetti audio VST di altri produttori. Adobe Premiere Pro include effetti di plug-in VST disponibili sia in Mixer audio che nel pannello Controllo effetti. I plug-in VST basati sulle tracce possono fornire ulteriori controlli. Applicare gli effetti VST nello stesso modo in cui applichereste qualsiasi altro effetto a una traccia o alle clip.

Nei pannelli degli effetti e delle mandate del Mixer audio, gli effetti VST figurano nei menu a comparsa di selezione degli effetti. Questi effetti sono presenti nel raccoglitore Effetti audio all'interno del pannello Effetti per consentire l'applicazione a singole clip. Nella maggior parte dei casi, gli effetti VST compaiono nel raccoglitore Effetti audio e nel tipo di traccia che corrisponde al numero di canali supportato dall'effetto. Gli effetti VST stereo, ad esempio, compaiono solo per le tracce stereo nei menu a comparsa per gli effetti delle tracce audio in Mixer audio e nella sezione Stereo del raccoglitore Effetti audio nel pannello Effetti. Dopo aver applicato gli effetti VST, potete aprire una finestra con tutti i relativi controlli. Potete aprire più finestre dell'editor VST lasciandole attive per tutto il tempo necessario, ad esempio per automatizzare gli effetti, ma Adobe Premiere Pro le chiuderà tutte alla chiusura del progetto.

Se in precedenza avete installato un'altra applicazione compatibile con lo standard VST, Adobe Premiere Pro troverà gli effetti VST nella cartella VST già esistente. Se non avete installato altre applicazioni compatibili con lo standard VST, Adobe Premiere Pro crea una cartella VST nella cartella Programmi. All'interno della cartella dei plug-in nella cartella dell'applicazione di Adobe Premiere Pro c'è anche una cartella VST con i plug-in usati solo da Adobe Premiere Pro.

**Nota:** Se usate un effetto VST non fornito da Adobe, la responsabilità del layout di controllo e dei risultati del plug-in spetta al produttore del plug-in. Adobe Premiere Pro si limita a presentare i controlli e a elaborare i risultati.

## Consultate anche

“Applicare effetti audio in Mixer audio” a pagina 184

### Per regolare un effetto VST in una finestra dell'editor VST

Mixer audio consente di aprire una finestra dell'editor VST (per alcuni effetti VST) in modo da regolare le opzioni degli effetti.

**Nota:** Non è possibile aprire una finestra dell'editor VST dal pannello Controllo effetti.

**1** (Opzionale) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate nella parte sinistra del Mixer audio.

**2** Nel pannello Effetti e mandate, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un effetto e scegliete Modifica dal menu a comparsa.
- Fate doppio clic sul nome di un effetto.

Si apre la finestra dell'editor VST.

**Nota:** I controlli di opzione per gli effetti plug-in VST sono disponibili anche nella parte inferiore del pannello Effetti e mandate.

**3** Specificate le opzioni nella finestra dell'editor VST e chiudete la finestra al termine dell'operazione.

### Per selezionare un'impostazione predefinita per un effetto VST

❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse sul nome dell'effetto nel pannello Effetti e mandate di Mixer audio e scegliete un'impostazione predefinita elencata nella parte inferiore del menu a comparsa.

**Nota:** Se un effetto non supporta le impostazioni predefinite, l'unica scelta è Predefinito. Predefinito reimposta i valori di tutte le opzioni per l'effetto.

# Automatizzare le modifiche audio

## Automatizzare le modifiche all'audio nel Mixer audio

Potete usare delle funzioni di automatizzazione per applicare le modifiche alle impostazioni di una traccia audio mentre viene riprodotta una sequenza. Potete automatizzare le impostazioni di volume, panning ed esclusione dell'audio di una traccia o delle sue mandate. Per gli effetti traccia potete automatizzare tutte le opzioni degli effetti, compresa l'impostazione Ignora.

Le modalità di automatizzazione vengono impostate nel menu a comparsa che si trova nella parte superiore di ogni traccia. Ad esempio, impostando l'automatizzazione su Fissa, Ritocca o Scrivi, trascinate il controllo della dissolvenza o del panning del volume di una traccia durante la riproduzione. Quando si riproduce l'audio dopo aver impostato il menu a comparsa per l'automatizzazione della traccia su Leggi, Ritocca o Fissa, Adobe Premiere Pro riproduce la traccia con le modifiche automatiche. Man mano che apportate le modifiche in Mixer audio, Adobe Premiere Pro le applica creando fotogrammi chiave per la traccia nel pannello Timeline. Al contrario, i fotogrammi chiave delle tracce che aggiungete o modificate nel pannello Timeline automatizzano i valori (ad esempio le posizioni di dissolvenza) nel Mixer audio durante la riproduzione audio.

Per ogni traccia audio, la scelta delle opzioni di automatizzazione determina lo stato dell'automatizzazione della traccia durante il processo di missaggio:

**Disattivato** Ignora le impostazioni memorizzate della traccia durante la riproduzione. Questa opzione consente di usare i controlli del mixer audio in tempo reale, senza l'interferenza di impostazioni di automatizzazione memorizzate.

**Leggi** Legge le impostazioni memorizzate della traccia e le usa per controllare la traccia durante la riproduzione. Se una traccia non ha impostazioni, le modifiche a un'opzione (ad esempio, il volume) andranno a influenzare tutta la traccia in modo uniforme. Se regolate un'opzione per una traccia impostata all'automazione di lettura, quando interrompete la regolazione l'opzione riprende il proprio valore precedente, ovvero quello anteriore alla registrazione delle modifiche automatizzate correnti. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza Tempo automatico.

**Scrivi** Registra le modifiche apportate a qualsiasi impostazione di automazione della traccia non impostata su Protetto in modalità Scrivi e crea i corrispondenti fotogrammi chiave della traccia nel pannello Timeline. Questa modalità scrive l'automazione non appena inizia la riproduzione, senza attendere che un'impostazione cambi. Potete modificarne il comportamento scegliendo Dopo Scrivi passa a Ritocca nel menu di Mixer audio. Al termine della riproduzione o del ciclo di riproduzioni, il comando Dopo Scrivi passa a Ritocca fa passare tutte le tracce dalla modalità scrittura alla modalità di ritocco.

**Fissa** Opzione identica alla modalità Scrivi, ma l'automazione non inizia finché non iniziate a regolare una proprietà. Le impostazioni della proprietà iniziale provengono dalla regolazione precedente.

**Ritocca** Opzione identica alla modalità Scrivi, ma l'automazione non inizia finché non iniziate a regolare una proprietà. Quando smettete di regolare una proprietà, le relative opzioni riprendono le impostazioni precedenti, ovvero quelle anteriori alla registrazione delle correnti modifiche automatizzate. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza audio Tempo automatico.

Se volete preservare le impostazioni di una proprietà, fate clic con il pulsante destro del mouse su un effetto o una mandata e scegliete il comando Protetto in modalità Scrivi dal menu di comparsa. Questo comando impedisce la modifica della proprietà se è attiva la modalità di automazione Scrivi e protegge anche tale proprietà in tutte le tracce in una sequenza.

## Consultate anche





“Per impostare l'opzione Tempo automatico per la modalità Ritocca” a pagina 188

“Operazioni con i fotogrammi chiave” a pagina 215

## Per automatizzare le proprietà delle tracce nel tempo mediante Mixer audio

**1** Nel Mixer audio o nel pannello Timeline, impostate la posizione temporale corrente sul punto in cui iniziare la registrazione delle modifiche automatiche.

**Nota:** Nel Mixer audio potete impostare la posizione temporale corrente nell'angolo in alto a sinistra del pannello.

- 2 Scegliete in Mixer audio una modalità dal menu Modalità di automazione nella parte superiore delle tracce da automatizzare.
- 3 (Opzionale) Per proteggere le impostazioni di una proprietà in modalità di automazione Scrivi, fate clic con il pulsante destro del mouse su un effetto o mandata e selezionate Protetto in modalità Scrivi dal menu a comparsa.
- 4 Nel Mixer audio effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per avviare l'automazione, fate clic sul pulsante Riproduci  in Mixer audio.
  - Per riprodurre la sequenza in ciclo continuo, fate clic sul pulsante Ciclo continuo .
  - Per riprodurre dall'attacco allo stacco, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco .
- 5 Mentre l'audio viene riprodotto, regolate le opzioni di qualsiasi proprietà automatizzabile.
- 6 Per interrompere l'automazione, premete il pulsante Interrompi .
- 7 Per avere un'anteprima delle modifiche, riportate la posizione temporale corrente sul valore precedente alle modifiche e fate clic sul pulsante Riproduci.

### Per preservare la proprietà di una traccia durante un'automazione Scrivi

❖ Nel pannello Effetti e mandate per una traccia, fate clic con il pulsante destro su un effetto o una mandata e scegliete Protetto in modalità Scrivi dal menu a comparsa.

*Nota:* Usate Mixer audio per automatizzare solo le proprietà della traccia, non quelle della clip. Per modificare i fotogrammi chiave della clip, selezionatela e usate il pannello Controllo effetti o Timeline.

### Per impostare l'opzione Tempo automatico per la modalità Ritocca

Quando finite di regolare le proprietà di un effetto in modalità Ritocca, la proprietà torna al suo valore iniziale. La preferenza Tempo automatico specifica il tempo impostato perché una proprietà effetto torni al valore iniziale.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio.
- 2 Inserite un valore in Tempo automatico e fate clic su OK.

### Per specificare la creazione automatizzata di fotogrammi chiave

L'automazione delle modifiche all'audio in Mixer audio può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio, riducendo le prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. In aggiunta agli altri vantaggi assicurati, questa preferenza agevola la modifica dei singoli fotogrammi, che risultano meno concentrati sull'elemento grafico del fotogramma chiave.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio.
- 2 Nel riquadro Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave, selezionate una o entrambe le opzioni riportate di seguito e fate clic su OK:

**Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave** Crea fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che non hanno una relazione lineare con i fotogrammi chiave iniziale e finale. Supponete, ad esempio, di volere automatizzare una dissolvenza tra 0 dB e -12 dB. Quando l'opzione è selezionata, Adobe Premiere Pro crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che presentano un incremento di valore tra il fotogramma chiave iniziale (0 dB) e quello finale (-12 dB). Se non selezionate questa opzione, è possibile che Adobe Premiere Pro crei tra questi due punti, sulla base della velocità di variazione del valore, svariati fotogrammi chiave incrementali di valore identico. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

**Sfoltimento con intervallo di tempo minimo** Crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza di intervalli maggiori rispetto al valore specificato. Specificate un valore tra 1 e 2000 millisecondi.

# Modificare l'audio in Adobe Audition

## Informazioni sul montaggio audio in Adobe Audition

Anche se Premiere Pro dispone di molti strumenti ed effetti per lavorare con l'audio, per modificare l'audio possono a volte essere necessarie tecniche avanzate. Se è installato Adobe Audition 2.0, potete usare il comando Modifica in Audition per mandare l'audio dalle clip ad Adobe Audition per la modifica avanzata dell'audio. Questa funzione semplifica il processo di esportazione dell'audio a un'applicazione di modifica esterna e la successiva reimportazione dell'audio modificato in Adobe Premiere Pro.

Se applicate il comando Modifica in Audition a una clip audio, l'audio viene estratto e le modifiche vengono apportate in una nuova clip contenente l'audio estratto. L'audio nella clip video master originale resta inalterato.

Quando applicate il comando Modifica in Audition alle clip in una sequenza, l'audio viene sottoposto a rendering in una nuova clip audio, modificata in Adobe Audition. La clip modificata sostituisce quella originale nel pannello Timeline mentre la clip master originale nel pannello Progetto resta invariata. Gli effetti o i marcatori applicati alla clip della sequenza originale sono preservati nella clip modificata.

È possibile modificare ripetutamente l'audio in Adobe Audition. In caso di modifiche successive in Adobe Audition, Adobe Premiere Pro manda la clip audio creata per la sessione di modifica iniziale.

Nel pannello Progetto, il comando Annulla elimina la clip audio estratta che è stata modificata in Adobe Audition. Per le clip in una sequenza, il comando Annulla ribalta il rendering e sostituisce le azioni riportando la clip audio originale nella sequenza. In questo caso, il file audio appena creato non viene eliminato dal pannello Progetto.

**Nota:** Il comando Modifica in Audition non è disponibile per le clip del Collegamento dinamico Adobe.

## Per modificare l'audio in Adobe Audition dal pannello Progetto

1 Nel pannello Progetto selezionate un file contenente audio.

2 Scegliete Modifica > Modifica In Adobe Audition.

L'audio viene estratto dalla clip originale e viene creata una nuova clip audio, che viene visualizzata nel pannello Progetto. Il nuovo file audio si apre in Adobe Audition. L'audio originale nella clip master resta invariato.

3 Modificate e salvate il file audio in Adobe Audition.

4 Tornate ad Adobe Premiere Pro. Il file audio rimane aperto in Adobe Audition sino a quando lo chiudete.

**Nota:** Il comando Modifica in Audition (Estrai audio) non sostituisce l'audio originale in una clip video master. Quando aggiungete una clip video master a una sequenza, per garantire che il nuovo audio modificato segua il video, effettuate le seguenti operazioni: scollegate ed eliminate l'istanza dell'audio, quindi sostituite l'audio con la clip audio appena modificata.

## Per modificare l'audio in Adobe Audition dal pannello Timeline

1 Nel pannello Timeline selezionate una clip contenente audio.

2 Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Audition (Esegui rendering e sostituisci).

Viene eseguito il rendering dell'audio in un nuovo file audio aperto in Adobe Audition, visualizzato anche nel pannello Progetto.

3 Modificate e salvate il file audio in Adobe Audition.

4 Tornate ad Adobe Premiere Pro. Il file audio rimane aperto in Adobe Audition sino a quando lo chiudete.

Nel pannello Timeline l'audio della clip selezionata viene sostituito con il nuovo file audio modificato in Adobe Audition. La clip master originale nel pannello Progetto rimane inalterata.

**Nota:** Se scegliete il comando Annulla, l'audio originale viene ripristinato nella clip nel pannello Timeline ma il file audio appena creato da Audition resta invariato nel pannello Progetto.

# Capitolo 11: Usare la titolazione

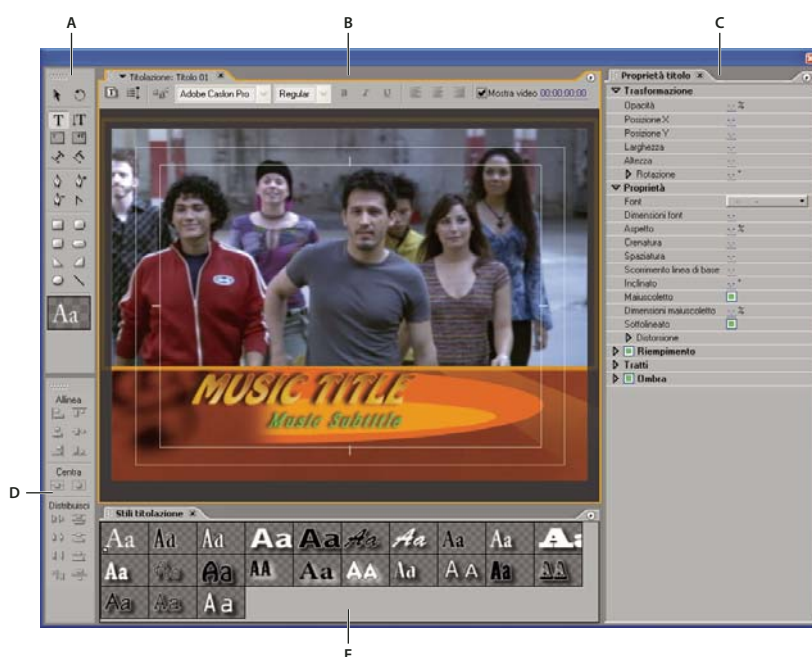
## Creare titoli

### Informazioni sulla titolazione

Con la funzione di titolazione di Adobe Premiere Pro potete progettare logo e titoli personalizzati. I titoli sono un'aggiunta ai filmati che può rivelarsi utile a vari scopi: dagli elenchi di persone e luoghi del filmato ai ringraziamenti in stile cinematografico all'inizio e alla fine. Gli strumenti di creazione forme della titolazione consentono di creare titoli usando qualsiasi font installato sul computer e altri oggetti grafici. Potete creare loghi partendo da qualsiasi elemento grafico o fotografia presente nel computer e usarli per personalizzare e migliorare ulteriormente i filmati.

La titolazione vi consente di creare titoli e loghi partendo da zero grazie agli strumenti di forma e testo oppure di ricorrere a un modello, un'immagine o uno stile di testo predefinito incluso per creare velocemente un titolo gradevole.

Anche se il pannello Titolazione costituisce l'area di disegno principale, potete anche concepirlo come un insieme di più pannelli correlati. Potete anche chiudere gli altri pannelli senza chiudere il pannello Titolazione oppure ancorarli reciprocamente o ad altri elementi dell'interfaccia di Adobe Premiere Pro. Quando le finestre della titolazione non sono ancorate all'interfaccia di montaggio principale sono mobili, cioè vengono sempre visualizzate sopra gli altri pannelli.



Adobe Title Designer

A. Strumenti titolazione B. Pannello principale Titolazione C. Proprietà del titolo D. Azioni titolazione E. Stili titolazione



Adobe pubblica periodicamente aggiornamenti di software e guide in linea. Per controllare la disponibilità di aggiornamenti, fate clic sul pulsante **Apri Preferenze** in Adobe Help Center e quindi su **Ricerca degli aggiornamenti**. Seguite le istruzioni visualizzate.

### Informazioni sui titoli

Potete aprire la titolazione e iniziare un nuovo titolo usando un comando di menu oppure il pulsante **Nuovo elemento** del pannello Progetto. Nel pannello Titolazione potete caricare più titoli e scegliere quello da visualizzare selezionandone il nome nel menu del pannello. (Fate clic sul triangolo con la punta rivolta verso il basso nella scheda della titolazione per aprire il menu del pannello).




Quando salvate il titolo, Adobe Premiere Pro lo aggiunge automaticamente al raccoglitore attivo nel pannello Progetto. I titoli vengono salvati come parte del progetto. Potete tuttavia esportare titoli come file indipendenti che usano l'estensione .prtl. Se il titolo da usare è presente sul disco rigido ma non fa ancora parte del progetto corrente, potete importarlo come per qualsiasi altro file sorgente.

A differenza delle altre clip, i titoli vengono riaperti nella titolazione, non nel Monitor sorgente. Riaprite un titolo quando desiderate modificarlo o duplicarlo per realizzare una nuova versione basata su esso. Se desiderate usare un titolo in un altro progetto, dovete innanzitutto aprire il suo progetto ed esportare il titolo usando il comando File > Esporta > Titolo. Potrete poi importarlo in un altro progetto come fareste con qualsiasi altro file sorgente.

**Nota:** Prima della versione 2.0, Adobe Premiere Pro salvava tutti i titoli come file indipendenti, separati dal file di progetto. Potete importare i titoli creati con versioni precedenti di Adobe Premiere Pro proprio come importereste il metraggio. Quando salvate il progetto, i titoli importati vengono salvati con esso.

## Per creare un nuovo titolo

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Nuovo > Titolo.
- Scegliete Titolo > Nuovo titolo, quindi scegliete un tipo di titolo.
- Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Nuovo elemento , quindi scegliete Titolo.

2 Specificate un nome per il titolo e fate clic su OK.

3 Usate gli strumenti di forma e testo della titolazione per creare un nuovo file o personalizzare un modello.

4 Chiudete la titolazione o salvate il progetto per salvare il titolo.

**Nota:** I titoli vengono aggiunti automaticamente al pannello Progetto e vengono salvati come parte del file del progetto.

## Per creare un titolo basato sul titolo corrente

1 Aprite o selezionate in Titolazione il titolo da usare come base per il nuovo titolo.

2 Fate clic sul pulsante Nuovo titolo basato sul titolo corrente .

3 Inserite il nome del nuovo titolo nella finestra di dialogo Nuovo titolo e fate clic su OK.

4 Apportate le modifiche desiderate al nuovo titolo.

5 Chiudete la titolazione o salvate il progetto per salvare il titolo.

## Per aprire un titolo nel progetto attivo

❖ Fate doppio clic sul titolo nel pannello Progetto o nel pannello Timeline.

**Nota:** I titoli verranno aperti nella titolazione e non nel monitor Sorgente.

## Per importare un file di titolo

1 Selezionate > Importa > File.

2 Selezionate un titolo, quindi fate clic su Apri.

**Nota:** Oltre a importare titoli Adobe Premiere Pro con estensione .prtl, potete importare titoli con estensione .ptl creati con Adobe Premiere Elements e versioni precedenti di Adobe Premiere. I titoli importati entrano a far parte del file di progetto corrente.

## Per esportare un titolo come file indipendente

1 Nel pannello Progetto, selezionate il titolo da salvare come file indipendente.

2 Scegliete File > Esporta > Titolo.

3 Specificate un nome e una posizione per il titolo e fate clic su Salva.

# Usare i modelli dei titoli

## Informazioni sui modelli

I modelli di titoli inclusi in Adobe Premiere Pro forniscono numerosi temi e layout predefiniti che facilitano e accelerano la creazione di titoli. Alcuni modelli contengono grafica relativa a frequenti nei filmati, ad esempio neonati o vacanze. Altri contengono testo segnaposto che può essere riposizionato per creare ringraziamenti nel filmato. Alcuni modelli hanno sfondi trasparenti, rappresentati da riquadri in grigio scuro e chiaro, in modo da consentire di vedere il video sottostante, altri sono completamente opachi.

Potete facilmente modificare qualsiasi elemento del modello selezionandolo ed eliminandolo o sostituendolo. Potete anche aggiungere elementi al modello. Una volta modificato il modello, salvatelo come file di titolo per usarlo nei progetti correnti e futuri.

**Nota:** Quando applicate un nuovo modello, il relativo contenuto sostituisce qualsiasi contenuto corrente della titolazione.

Se condividete dei modelli, accertatevi che ciascun sistema includa tutti i font, le texture, i loghi e le immagini usati nel modello.

## Consultate anche

“Aggiungere immagini” a pagina 203

“Per caricare una texture” a pagina 208

## Per caricare un modello

- 1 Con un titolo aperto, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Basato su modello.
- 2 Fate clic sul triangolino accanto al nome di una categoria per espanderlo.
- 3 Selezionate il modello, quindi fate clic su OK.

## Per importare un file di titolo salvato come modello

- 1 Con un titolo aperto, scegliete Titolo > Modelli.
- 2 Scegliete Importa file come modello dal menu Modelli.
- 3 Selezionate un file, quindi fate clic su Apri. Potete importare come modelli solo file dei titoli di Adobe Premiere Pro (.prtl).
- 4 Assegnate un nome al modello, quindi fate clic su OK.

## Per impostare o ripristinare un modello predefinito

- 1 Con un titolo aperto, scegliete Titolo > Modelli e selezionate un modello.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per impostare un modello predefinito, scegliete Imposta come modello predefinito Fisso dal menu Modelli. Il modello predefinito viene caricato ogni volta che aprite la titolazione.
  - Per ripristinare la serie predefinita di modelli, scegliete Ripristina modello predefinito dal menu Modelli e fate clic su Chiudi.


## Per rinominare o eliminare un modello

- 1 Con un titolo aperto, scegliete Titolo > Modelli e selezionate un modello.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per rinominare un modello, scegliete Rinomina modello dal menu Modelli. Digitate un nome nella casella di testo Nome e fate clic su OK.

- Per eliminare un modello, scegliete Elimina modello dal menu Modelli, quindi fate clic su Sì.

**Nota:** Il modello così eliminato verrà rimosso dall'hard disk.

### Per creare un modello da un titolo aperto

- 1 Con un titolo aperto, scegliete Titolo > Modelli.
- 2 Nel menu Modelli scegliete Salva [nome del titolo corrente] come modello. Fate clic sul pulsante del menu Modelli  sopra al modello per visualizzare il menu.
- 3 Inserite un nome per il modello di titolo e fate clic su OK.

## Progettare titoli per la televisione

### Per visualizzare un fotogramma video dietro al titolo

Se state creando un titolo per un determinato segmento del filmato, ad esempio per denominare una scena o identificare una persona, potete visualizzarne un fotogramma nell'area di disegno mentre create il titolo. Visualizzare il fotogramma aiuta a disporre gli elementi nel titolo. Il fotogramma video serve solo come riferimento e non viene salvato all'interno del titolo.

Potete usare i comandi del codice di tempo della Titolazione per specificare il fotogramma da visualizzare. Il tempo della Titolazione visualizzato corrisponde al tempo corrente nella sequenza attiva. Se impostate il fotogramma nella Titolazione, impostate quindi anche il fotogramma corrente nel Monitor programma e nel pannello Timeline e viceversa.



*Per sovrapporre un titolo a un'altra clip, aggiungetelo nella traccia direttamente sopra la clip. Premiere Pro rende automaticamente trasparente lo sfondo del titolo, rivelando l'immagine delle clip nelle tracce sottostanti.*

- 1 Selezionate Mostra video nel pannello Titolazione.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per modificare il fotogramma in modo interattivo, trascinate il valore temporale accanto a Mostra video fino a rendere visibile il fotogramma nell'area del disegno.
  - Per visualizzare il fotogramma specificandone il codice di tempo, fate clic sul valore temporale accanto a Mostra video e inserite il codice di tempo nella sequenza attiva.

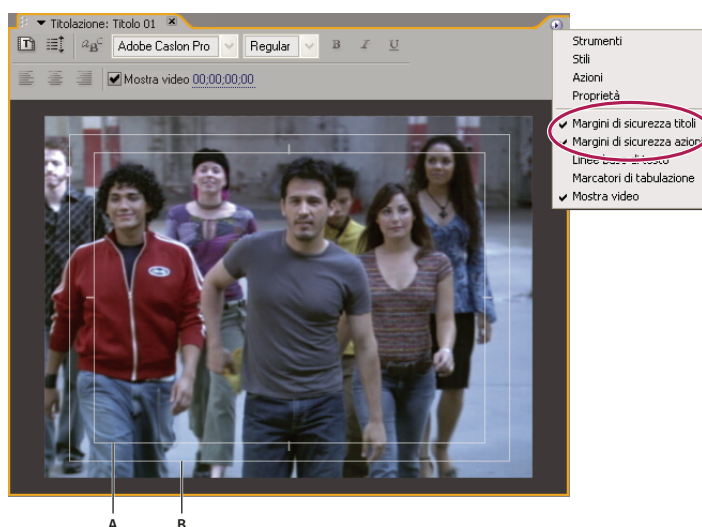
**Nota:** Il valore Mostra video della titolazione usa lo stesso formato di visualizzazione specificato nelle impostazioni del progetto. Ad esempio, se state lavorando in un progetto PAL, il valore Mostra video rappresenterà il codice di tempo PAL.

### Informazioni sui margini di sicurezza titolo e azione

I margini di sicurezza titolo e azione nell'area di disegno della Titolazione definiscono le zone di sicurezza visibili del titolo. Tali margini sono attivati per impostazione predefinita.

Le zone di sicurezza risultano utili durante il montaggio destinato alla trasmissione broadcast o alla videoregistrazione. La maggior parte degli apparecchi televisivi usa un processo denominato *overscan* che taglia una parte dei bordi esterni e ingrandisce il centro dell'immagine. L'entità dell'overscan varia da TV a TV. Per far sì che tutti gli elementi del filmato rientrino nell'area visualizzata dalla TV, mantenete il testo entro i margini di sicurezza titolo e tutti gli altri elementi rilevanti entro i margini di sicurezza azione.

**Nota:** Se dovete creare contenuti per Web o per CD, i margini di sicurezza di titolo e azione non vengono applicati al progetto poiché tali mezzi consentono di visualizzare l'intera immagine.



Scegliere *Margini di sicurezza titoli* o *Margini di sicurezza azioni* dal menu del pannello Titolazione  
A. Margini di sicurezza dei titoli B. Azione entro il margine di sicurezza

## Aggiungere testo ai titoli

### Informazioni sul testo per i titoli

Aggiungendo il testo a un titolo, potete usare qualsiasi font presente sul vostro sistema, incluso Tipo 1 (PostScript), OpenType e i font TrueType. Installando Premiere Pro e altre applicazioni Adobe si aggiungono font alle risorse condivise di Adobe.

A seconda dello strumento scelto nella Titolazione, potete creare *testo indipendente* o *testo paragrafo*. Quando create testo indipendente, specificate un *punto di inserimento*, cioè il punto in cui iniziare a digitare. La digitazione si limiterà a un'unica riga a meno che non attivate il *ritorno a capo*, funzione che consente di continuare a digitare il testo su una nuova riga quando questo raggiunge il bordo del margine di sicurezza titolo. Quando create un testo paragrafo, specificate una casella di testo in cui il testo deve essere contenuto. All'interno della casella il testo va a capo automaticamente, in base alle dimensioni della casella.

Se trascinate la maniglia d'angolo di un oggetto testo indipendente ridimensionate il testo mentre trascinando l'angolo di una casella di testo, il testo in essa contenuto si ridistribuisce. Se una casella di testo è troppo piccola per contenere i caratteri digitati, potete ridimensionarla in modo da visualizzare il testo nascosto. Le caselle di testo che contengono caratteri nascosti hanno un segno più (+) sul lato destro.

Potete anche creare testo tracciato. Invece di seguire una linea di base dritta, il percorso tracciato segue una curva che create.

Potete orientare qualsiasi tipo di testo in senso orizzontale o verticale lungo la relativa linea di base o tracciato.

### Consultate anche

“Per ridisporre il testo del paragrafo” a pagina 198

“Per ridimensionare gli oggetti” a pagina 205

### Per digitare testo senza contorni

1 Nel pannello degli strumenti di titolazione effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per digitare il testo in orizzontale, fate clic sullo strumento Tipo **T**.
- Per digitare il testo in verticale, fate clic sullo strumento Testo verticale **IT**.



2 Nell'area di disegno, fate clic sul punto di inizio del testo e digitate.

**Nota:** Per impostazione predefinita, il testo non va a capo. Affinché vada a capo quando raggiunge il margine di sicurezza titolo, selezionate Titolo > Testo a capo. Quando l'opzione Testo a capo non è selezionata, premete Invio per iniziare una nuova riga.

3 Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dall'area della casella di testo.

## Per digitare il testo in orizzontale o in verticale in una casella di testo

1 Nella Titolazione effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per digitare testo orizzontale, fate clic sullo strumento Testo in area .
- Per digitare il testo in verticale, fate clic sullo Strumento testo verticale in area .



2 Nell'area di disegno, trascinate per creare una casella di testo.

3 Digitate il testo. Il testo andrà a capo quando raggiunge i limiti della casella di testo.

4 Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dalla casella di testo.

**Nota:** Se ridimensionate la casella di testo creata con lo strumento Testo orizzontale (o verticale) in area, viene modificata solo l'area visibile della casella mentre la dimensione del testo resta invariata.

## Per digitare il testo lungo un tracciato

1 Nella Titolazione, fate clic sullo strumento testo su tracciato  o testo verticale su tracciato . L'uso dello strumento testo su tracciato è analogo al disegno con uno strumento penna.

2 Nell'area di disegno, fate clic nel punto in cui dovrà iniziare il testo.

3 Fate clic o trascinate per creare un secondo punto.

4 Continuate a fare clic fino a creare la forma desiderata del tracciato.

5 Digitate il testo. Quando digitate, il testo parte lungo il bordo superiore o destro del tracciato. Se necessario, modificate il tracciato trascinando i punti di ancoraggio. Ridimensionando la casella di testo in questa modalità verrà ridimensionata solo l'area visibile, mentre il testo manterrà le stesse dimensioni.

6 Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dalla casella di testo.

## Consultate anche

“Per creare forme” a pagina 199

## Per modificare e selezionare testo

1 Usate lo strumento selezione e fate doppio clic sul testo nel punto in cui volete modificarlo o iniziare una selezione. Lo strumento diventa lo strumento testo e un cursore indica il punto di inserimento.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare il punto di inserimento, fate clic tra i caratteri oppure usate i tasti freccia destra e freccia sinistra.
- Per selezionare un singolo carattere o un gruppo di caratteri contigui, evidenziate i caratteri trascinando dal punto di inserimento.

Potete formattare il testo selezionato con i controlli del pannello principale della titolazione, del pannello Proprietà titolo oppure con i comandi di menu. Per formattare un intero testo o oggetto grafico fate clic sull'oggetto per selezionarlo interamente e modificarne le proprietà.

## Consultate anche

“Informazioni sulla formattazione e sui font” a pagina 196

# Formattare testo

## Informazioni sulla formattazione e sui font

Mentre alcune proprietà dell'oggetto, ad esempio l'ombra e il colore di riempimento, sono comuni a tutti gli oggetti che create nella titolazione, altre sono esclusive degli oggetti di testo. I controlli relativi a font, stile di font e allineamento del testo sono ubicati sopra l'area di disegno nel pannello Titolazione. Altre opzioni sono disponibili nel pannello Proprietà titolo e nel menu Titolo della barra dei menu principale.

Potete modificare i font usati nei titoli in qualsiasi momento. Se volete sperimentare l'utilizzo di diversi font, utilizzate la finestra di dialogo Browser dei font, che visualizza tutti i font installati nelle dimensioni reali usando una serie di caratteri predefinita, che potete personalizzare.

Quando scegliete un font nel Browser dei font, Adobe Premiere Pro applica lo immediatamente al titolo. Il Browser dei font rimane aperto in modo che possiate visualizzare l'anteprima con i vari font. Potete continuare a cambiare font sino a trovare quello giusto.

**Nota:** Se condividete titoli con altri utenti, assicuratevi che nei loro computer siano disponibili i font usati per creare il titolo condiviso.

## Per specificare un font

❖ Selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Titolo > Font e scegliete un font dal menu.
- Fate clic sul pulsante Sfoglia e selezionate un font. Una volta terminato, fate clic su OK.

## Per modificare i caratteri nel Browser dei font

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Titolazione.
- 2 Nella casella di testo del Browser dei font, digitate fino a sei caratteri, quindi fate clic su OK.

## Per modificare la dimensione dei font

❖ Selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Titolo > Dimensione e scegliete una dimensione di font.
- Modificate il valore di Dimensioni font nel pannello Proprietà titolo.

## Per modificare l'orientamento del testo

- 1 Selezionate un oggetto di testo.
- 2 Scegliete Titolo > Orientamento e selezionate Orizzontale o Verticale.

## Consultate anche

“Per modificare l'allineamento del paragrafo” a pagina 197

## Per specificare le proprietà testo

Quando selezionate un oggetto in un titolo, nel pannello Proprietà titolo vengono elencate le relative proprietà (colore di riempimento, ombra e così via). Regolando i valori nel pannello si modifica l'oggetto selezionato. Gli oggetti di testo possiedono svariate proprietà esclusive per tipo, ad esempio l'interlinea e la crenatura.

**Nota:** Alcune proprietà di testo non sono elencate nel pannello Proprietà titolo. Potete, ad esempio, impostare font, stile di font e allineamento del testo sia nel pannello Titolazione che nel menu Titolo. Quest'ultimo comprende anche opzioni per l'orientamento, il ritorno a capo e l'inserimento di un logo in una casella di testo.

- 1 Selezionate l'oggetto o l'intervallo di testo da modificare.

**2** Nel pannello Proprietà titolo della titolazione, fate clic sulla freccia accanto a Proprietà e impostate i valori per le opzioni seguenti:

**Font** Specifica il font applicato all'oggetto di testo selezionato. Per visualizzare un font nelle sue dimensioni reali, usate il browser dei font.

**Dimensioni font** Specifica la dimensione del font, in linee di scansione.

**Aspetto** Specifica la scala orizzontale del font selezionato. Questo valore rappresenta una percentuale delle proporzioni naturali del font. Valori inferiori al 100% riducono il testo. Valori superiori al 100% ingrandiscono il testo.

**Interlinea** Specifica la quantità di spazio tra le linee del testo specificato. Per font di tipo Roman, l'interlinea è misurata dalla base della riga del testo specificato alla base della riga successiva. Se il testo è verticale, l'interlinea è misurata dal centro della riga di testo specificata al centro della riga successiva. In Adobe Title Designer la linea di base è la linea al di sotto del testo. Potete applicare più interlinee all'interno dello stesso paragrafo; tuttavia, il valore massimo di interlinea per una riga di testo determina il valore di interlinea per tale riga.

***Nota:** Per attivare o disattivare le linee di base, scegliete Titolo > Visualizza > Linee base di testo. Le linee di base del testo vengono visualizzate solo quando è selezionato l'oggetto di testo.*

**Crenatura** Specifica la quantità di spazio aggiunto o sottratto tra coppie specifiche di caratteri. Il valore indica la percentuale dell'ampiezza del carattere tra coppie di caratteri. Posizionate il cursore tra i due caratteri di cui volete regolare la crenatura.

**Spaziatura** Specifica la quantità di spazio all'interno di una serie di lettere. Il valore indica la percentuale dell'ampiezza del carattere all'interno di una serie di caratteri selezionati. La direzione della spaziatura del testo dipende dalla giustificazione del testo. Per il testo con giustificazione al centro, ad esempio, la spaziatura parte dal centro. La modifica della spaziatura risulta utile se il testo contiguo è di spessore tale da risultare nella fusione dei caratteri, con conseguente difficoltà di lettura. Potete regolare la spaziatura per tutto il testo di un casella di testo selezionando il casella di testo e modificando il valore Spaziatura. Oppure, potete regolare la spaziatura tra specifici caratteri contigui, selezionando solo tali caratteri prima di modificare il valore Spaziatura.

**Scorrimento linea di base** Specifica la distanza dei caratteri dalla linea di base. Potete alzare o abbassare il testo selezionato per creare apici o pedici. La modifica del valore Scorrimento linea di base ha effetto su tutti i caratteri. Potete regolare lo scorrimento della linea di base per tutto il testo di un casella di testo selezionando il casella e modificando il valore. Oppure, potete regolare lo scorrimento della linea per specifici caratteri selezionando solo tali caratteri e modificandone il valore.

**Inclinato** Specifica l'inclinazione di un oggetto, in gradi.

**Maiuscoletto** Se selezionato, tutti gli oggetti selezionati vengono visualizzati in maiuscolo.




**Dimensioni maiuscoletto** Specifica la dimensione del maiuscoletto come percentuale dell'altezza del testo normale. La modifica di questo valore comporta la modifica di tutti i caratteri nell'oggetto di testo, eccetto il carattere iniziale. Un valore di maiuscoletto pari al 100% imposta tutto il testo come maiuscolo.

**Sottolineato** Se selezionato, specifica che il testo deve essere sottolineato. Non è disponibile per il testo su un tracciato.

## Operazioni con il testo paragrafo

### Per modificare l'allineamento del paragrafo

❖ Selezionate un oggetto di testo paragrafo ed effettuate una delle seguenti operazioni nella parte superiore del pannello Titolazione:

- Per allineare testo a sinistra della casella di testo, fate clic su Sinistra .
- Per centrare il testo nella casella, fate clic su Centro .
- Per allineare testo sul lato destro della casella di testo, fate clic su Destra .

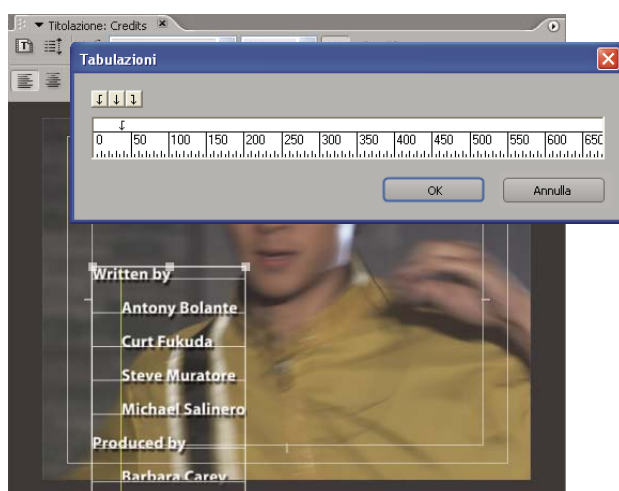
## Per ridisporre il testo del paragrafo

- ❖ Selezionate un oggetto di testo paragrafo.
- Per ridimensionare la casella, trascinate una maniglia del rettangolo di selezione del paragrafo testo.

## Usare le tabulazioni

Quando create testo usando gli strumenti Testo orizzontale in area o Testo verticale in area, potete applicare tabulazioni in modo del tutto analogo a quello usato in un programma di elaborazione testi. Le tabulazioni risultano particolarmente utili per creare elenchi di ringraziamenti dall'aspetto professionale. Potete impostare più tabulazioni in una casella di testo e premere il tasto Tab per spostare il cursore al successivo arresto di tabulazione disponibile. Potete specificare una diversa opzione di giustificazione per ogni tabulazione.

**Nota:** Le tabulazioni servono esclusivamente per allineare i caratteri all'interno di oggetti di testo. Per allineare interi oggetti di testo o di grafica, usate il comando *Allinea*.



Finestra di dialogo Tabulazioni

## Consultate anche

“Creare opzioni di scorrimento verticale e orizzontale” a pagina 212

“Allineare e distribuire gli oggetti” a pagina 204

## Per impostare e modificare una tabulazione

- 1 Selezionate una casella di testo.
- 2 Scegliete Titolo > Tabulazioni.
- 3 Nella finestra di dialogo Tabulazioni, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per creare una tabulazione con testo giustificato a sinistra, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica a sinistra ¶.
  - Per creare una tabulazione con testo giustificato al centro, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica al centro ¶.
  - Per creare una tabulazione con testo giustificato a destra, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica a destra ¶.
- 4 Fate clic sul righello di tabulazione sopra i numeri per creare una tabulazione. Trascinate la tabulazione per posizionarla. Durante il trascinamento, una riga verticale gialla, o *marcatore di tabulazione*, indica la posizione della tabulazione nella casella di testo selezionata.
- 5 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Tabulazioni. La casella di testo selezionata contiene le tabulazioni specificate.

**Nota:** Per rendere visibili i marcatori di tabulazione ogni volta che vengono selezionati, e non solo quando è aperta la finestra di dialogo Tabulazioni, scegliete Titolo > Visualizza > Marcatori di tabulazione.



## Per eliminare una tabulazione

❖ Nella finestra di dialogo Tabulazioni, trascinate la tabulazione verso l'alto, il basso o all'esterno del righello.

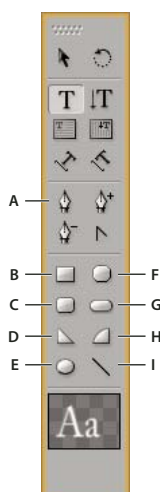
# Aggiungere forme e immagini

## Per creare forme

Oltre a creare oggetti di testo, gli strumenti di disegno della titolazione consentono anche di creare svariate forme, ad esempio rettangoli, ellissi e linee. Nella titolazione sono disponibili strumenti penna standard analoghi a quelli usati in Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

Gli strumenti penna offrono il miglior controllo possibile sulle linee rette e curve. Con tali strumenti, potete regolare in modo semplice la forma di tracciati di collegamento. Inoltre, potete aggiungere o eliminare rapidamente punti di un segmento o cambiare il tipo di punto di ancoraggio.

Dopo aver disegnato linee rette o curve, potete lasciare i segmenti di collegamento aperti (il segmento finale non torna al punto di origine) o chiuderli facendo clic sul punto di controllo iniziale.



Strumenti forma

A. Penna B. Rettangolo C. Rettangolo con angoli arrotondati D. Cuneo E. Ellisse F. Rettangolo con angoli ritagliati G. Rettangolo con angoli arrotondati H. Arco I. Linea

**1** Selezionate uno strumento forma.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare le proporzioni della forma.
- Tenete premuto Alt e trascinate per disegnare dal centro della forma.
- Tenete premuti Maiusc+Alt e trascinate per limitare le proporzioni e disegnare dal centro.
- Trascinate diagonalmente tra i punti angolo per capovolgere la forma in diagonale durante il disegno.
- Trascinate verso l'alto o verso il basso per capovolgere la forma in orizzontale o verticale durante il disegno.



*Per capovolgere la forma dopo averla disegnata, con lo strumento Selezione trascinate un punto angolo nella direzione in cui intendete capovolgerla.*

## Consultate anche

“Per disegnare segmenti retti con lo strumento penna” a pagina 200

“Per disegnare segmenti curvi con lo strumento penna” a pagina 200

## Per modificare la forma di un oggetto grafico o di un logo

- 1 Selezionate uno o più oggetti o loghi in un titolo.
- 2 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Proprietà per espanderne l'elenco, quindi scegliete un'opzione dal menu Tipo di figura.

**Nota:** Se modificate le forme, i punti di controllo originali potrebbero andare perduti. Per visualizzare i punti di controllo prima e dopo la modifica della forma, selezionate l'oggetto con lo strumento Selezione.

## Per disegnare segmenti retti con lo strumento penna

Potete disegnare linee rette facendo clic con lo strumento penna nell'area di disegno. In questo modo vengono creati punti di controllo, o *punti di ancoraggio*, collegati da segmenti dritti.

- 1 Selezionate lo strumento penna.
- 2 Posizionate la punta della penna nel punto in cui dovrà iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo punto di ancoraggio. Il punto di ancoraggio rimane selezionato (quadrato pieno) finché non aggiungete il punto successivo.

**Nota:** Il primo segmento disegnato non sarà visibile finché non fate clic su un secondo punto di ancoraggio. Inoltre, se la linea si estende da entrambi i lati del punto, significa che avete trascinato accidentalmente lo strumento penna. Scegliete Modifica > Annulla e fate nuovamente clic.

- 3 Fate clic nel punto in cui il segmento dovrà terminare (tenete premuto Maiusc mentre fate clic per limitare l'angolo del segmento a multipli di 45°). In questo modo viene creato un altro punto di ancoraggio.
- 4 Continuate a fare clic con lo strumento penna per creare altri segmenti retti. L'ultimo punto di ancoraggio viene visualizzato come un quadrato più grande, a indicare che è selezionato.
- 5 Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Per chiudere un tracciato, fate clic sul punto di ancoraggio iniziale. Quando il puntatore della penna si trova sul punto di ancoraggio iniziale, viene visualizzato un cerchietto sotto di esso.
  - Per lasciare il tracciato aperto, tenete premuto Ctrl e fate clic in qualsiasi punto fuori dagli oggetti o selezionate un altro strumento nel pannello Strumenti.

## Per disegnare segmenti curvi con lo strumento penna

Per disegnare segmenti curvi, trascinate i punti di ancoraggio con lo strumento penna. Prima di disegnare e modificare segmenti curvi con lo strumento penna, è necessario comprendere la funzione di due elementi associati ai punti di ancoraggio delle curve. Quando utilizzate lo strumento Selezione per selezionare un punto di ancoraggio che collega segmenti curvi, i segmenti presentano *linee di direzione* che terminano con *punti di direzione*. L'angolo e la lunghezza delle linee di direzione determinano la forma e la dimensione dei segmenti curvi. Spostando le linee di direzione le curve vengono rimodellate. Un *punto curva* ha sempre due linee di direzione che si spostano insieme come singola unità retta. Quando trascinate il punto di direzione delle linee di direzione su un punto curva, le linee di direzione si spostano contemporaneamente, mantenendo una curva continua dal punto di ancoraggio. Un *punto angolo*, invece, può avere due, una o nessuna linea di direzione, a seconda che unisca rispettivamente due, uno o nessun segmento curvo.

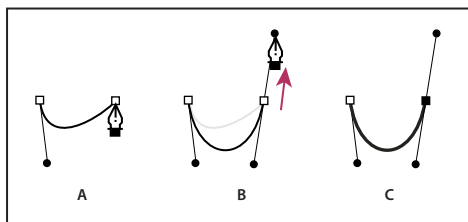
Le linee di direzione dei punti angolo mantengono gli angoli lavorando in modo indipendente l'una dall'altra. Quando trascinate un punto di direzione su una linea di direzione di un punto angolo, l'altra linea di direzione, se presente, non si sposta. Le linee di direzione sono sempre tangenti, perpendicolari al raggio della curva dei punti di ancoraggio. L'angolazione di ogni linea di direzione determina l'inclinazione della curva; la lunghezza di ogni linea di direzione determina l'altezza o la profondità della curva.

- 1 Selezionate lo strumento penna.
- 2 Posizionate il cursore nel punto in cui dovrà iniziare la curva. Tenete premuto il pulsante del mouse.
- 3 Trascinate per creare le linee di direzione che determinano l'inclinazione del segmento curvo che state creando. In generale, estendete la linea di direzione di circa un terzo della distanza con il punto di ancoraggio successivo da creare. Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare la linea di direzione a multipli di 45°.
- 4 Rilasciate il pulsante del mouse.

**Nota:** Il primo segmento non sarà visibile finché non disegnate il secondo punto di ancoraggio.

**5** Posizionate lo strumento penna nel punto in cui il segmento curvo deve terminare, quindi effettuate una delle operazioni seguenti:

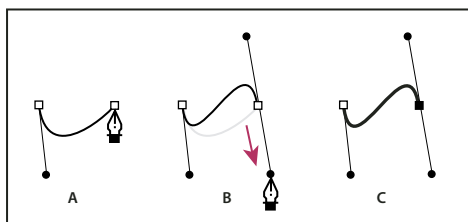
- Per creare una curva a forma di C, trascinate in senso opposto rispetto alla direzione di trascinamento del punto di ancoraggio precedente.



*Disegnare il secondo punto nelle curve*

**A.** Iniziare a trascinare il secondo punto curva **B.** Trascinare in direzione opposta rispetto alla linea di direzione precedente per creare una curva a forma di C **C.** Risultato ottenuto dopo il rilascio del pulsante del mouse

- Per creare una curva a forma di S, trascinate nella stessa direzione di trascinamento del punto di ancoraggio precedente.



*Disegnare curve a S*

**A.** Iniziare a trascinare un nuovo punto curva **B.** Trascinare nella stessa direzione della linea di direzione precedente, creando una curva a S **C.** Risultato ottenuto dopo il rilascio del pulsante del mouse

**6** Continuate a trascinare lo strumento penna da posizioni diverse per creare altri punti.

**7** Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:


- Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio. Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.
- Per lasciare il tracciato aperto, tenete premuto Ctrl e fate clic in qualsiasi punto fuori dagli oggetti o selezionate lo strumento Selezione.

## Modificare i punti e le curve

La Titolazione comprende strumenti per modificare tracciati esistenti. Potete aggiungere o eliminare i punti di controllo su un tracciato. Potete anche spostare i punti di controllo e manovrare le linee di direzione per modificare la curva dei segmenti di linea adiacenti specificando non solo lo spessore del tracciato ma anche la forma dei singoli punti finali oppure dei terminali, degli angoli o segmenti di unione.

### Per aggiungere un punto di ancoraggio a un tracciato


**1** Selezionate il tracciato.

**2** Selezionate lo strumento aggiungi punto di ancoraggio .


**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un punto di ancoraggio senza creare o modificare manualmente una curva, fate clic nel punto in cui desiderate aggiungere un punto di ancoraggio.
- Per aggiungere un punto di ancoraggio e contemporaneamente spostare il nuovo punto, trascinate la posizione sul tracciato in cui desiderate aggiungere un punto di ancoraggio.

**Per eliminare un punto di ancoraggio**


- 1 Selezionate il tracciato contenente il punto di ancoraggio da eliminare.
- 2 Selezionate lo strumento elimina punto di ancoraggio .
- 3 Fate clic sul punto da eliminare.

**Per modificare un punto di controllo**

- 1 Selezionate il tracciato contenente il punto di controllo da modificare.
- 2 Selezionate lo strumento penna .
- 3 Posizionate il cursore sul punto e, quando diventa una freccia con accanto un quadratino, trascinate il punto di controllo per apportare le necessarie modifiche.

**Per convertire un tipo di punto di ancoraggio in un altro**

Durante il disegno, può risultare necessario cambiare il tipo di punto di ancoraggio creato per un segmento. Questa operazione si esegue con lo strumento cambia punto di ancoraggio.

- 1 Selezionate il tracciato da modificare.
- 2 Selezionate lo strumento cambia punto di ancoraggio  e posizionate il cursore sul punto di ancoraggio da convertire.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per cambiare un punto di ancoraggio in punto curva, trascinate un punto di direzione fuori dal punto angolo.
  - Per cambiare un punto curva in punto angolo senza linee di direzione, fate clic sul punto curva.
  - Per cambiare un punto angolo senza linee di direzione in punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate un punto di direzione fuori dal punto angolo (convertendolo in punto curva con linee di direzione). Rilasciate il pulsante del mouse e trascinate uno dei punti di direzione.
  - Per cambiare un punto curva in punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate uno dei punti di direzione.

**Nota:** Premendo temporaneamente il tasto **Alt** quando posizionate lo strumento penna su un punto di ancoraggio, lo strumento penna diventa lo strumento cambia punto di ancoraggio.

**Per modificare la curva di un segmento**

- 1 Selezionate il tracciato da modificare.
- 2 Selezionate lo strumento penna e trascinate un segmento per modificarne la curva.

**Nota:** Quando trascinate un segmento, la curva viene modificata regolando della stessa quantità le linee di direzione a ogni estremità del segmento. Questa tecnica può modificare un segmento retto in uno curvo.

**Per impostare opzioni per aprire e chiudere le forme di Bezier**

Lo strumento penna consente di creare tracciati aperti o chiusi. Potete specificare lo spessore del tracciato nonché la forma delle estremità e degli angoli del segmento tracciato.

❖ Selezionate una linea o una forma di Bezier aperta o chiusa e specificate una delle opzioni seguenti nel pannello Proprietà titolo:

**Spessore linea** Specifica la larghezza del tracciato in pixel.

**Tipo estremità** Specifica il tipo di estremità alla fine dei tracciati. Mozza chiude i tracciati con estremità quadrate.

Arrotondata chiude i tracciati con estremità semicircolari. Quadrata chiude i tracciati con estremità quadrate che si estendono oltre l'estremità per metà dello spessore della linea. Lo spessore della linea si estende in modo uniforme in tutte le direzioni attorno alla linea.

**Tipo unione** Specifica la modalità di unione dei segmenti dei tracciati contigui. Ad angolo unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli a punta. Arrotondata unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli arrotondati. Smussata unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli squadrati.

**Limite angolo** Specifica il punto in cui il tipo di unione passa da angolare (a punta) a smussato (quadrato). Il limite angolare predefinito è 4 e con questo valore il tipo di unione passa da angolare a smussato quando la lunghezza è il quadruplo dello spessore della traccia. Un limite angolo pari a 1 crea un'unione smussata.

***Nota:** Potete applicare le predette opzioni alle forme create con lo strumento penna o linea. Potete applicare un tratto interno o esterno a qualsiasi oggetto grafico o di testo.*

## Aggiungere immagini

Potete usare la titolazione per inserire immagini in un titolo. Questa funzione è particolarmente utile per aggiungere la grafica dei loghi a un titolo che fungerà da modello. Potete aggiungere l'immagine come elemento grafico o inserirla in una casella di testo in modo che diventi parte del testo. La titolazione accetta sia grafica bitmap che a base vettoriale (ad esempio la grafica creata con Adobe Illustrator). Premiere Pro, tuttavia, rasterizza la grafica a base vettoriale, convertendola in una versione bitmap nella titolazione. Per impostazione predefinita, un'immagine inserita viene visualizzata nelle dimensioni originali. Dopo aver inserito un logo in un titolo, potete modificarne le proprietà (ad esempio le proporzioni) proprio come fareste per modificare le proprietà di un oggetto. Potete riportare facilmente un logo alle dimensioni e alle proporzioni originali.

### Consultate anche

“Informazioni sugli stili” a pagina 211

“Per caricare una texture” a pagina 208

#### Per inserire un logo in un titolo

- 1 Scegliete Titolo > Logo > Inserisci logo.
- 2 Trascinate il logo nella posizione desiderata. Se necessario, potete regolare la dimensione, l'opacità, la rotazione e la scala del logo.

***Nota:** Se volete che l'immagine entri a far parte del file del titolo, inserite un logo. Se volete usare un'immagine o spostare un video solamente come sfondo, sovrapponetelo al titolo a una clip dell'immagine o del video.*

### Consultate anche

“Informazioni sulla trasformazione di oggetti” a pagina 205

#### Per inserire un logo in un casella di testo

- 1 Con uno strumento testo, fate clic nella luogo in cui desiderate inserire il logo.
- 2 Scegliete Titolo > Logo > Inserisci logo nel testo.

#### Per ripristinare la dimensione e le proporzioni originali di un logo

❖ Selezionate il logo e scegliete Titolo > Logo > Ripristina dimensioni logo o Titolo > Logo > Ripristina proporzioni logo.

## Operazioni con gli oggetti nei titoli

### Per modificare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti

Quando create oggetti che si sovrappongono, potete modificare l'ordine di sovrapposizione nella titolazione.

- 1 Selezionate l'oggetto da spostare.
- 2 Scegliete Titolo > Ordina, quindi scegliete una delle seguenti opzioni:

**Porta in primo piano** Porta l'oggetto selezionato al primo posto nell'ordine di sovrapposizione.

**Porta avanti** Scambia l'oggetto selezionato con l'oggetto immediatamente precedente.

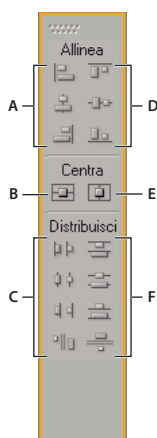
**Porta sotto** Sposta l'oggetto selezionato all'ultimo posto nell'ordine di sovrapposizione.

**Porta dietro** Scambia l'oggetto selezionato con l'oggetto immediatamente successivo.

**Nota:** Se gli elementi di testo o forma sono sovrapposti in modo molto concentrato, può essere difficile selezionarne uno. Potete usare il comando Titolo > Seleziona per spostarvi con facilità tra gli elementi e raggiungere quello di destinazione.

## Allineare e distribuire gli oggetti

Il pannello Azioni titolazione comprende pulsanti per disporre automaticamente gli oggetti nell'area di disegno. Usate i pulsanti di allineamento per allineare gli oggetti, quelli di centratura per centrarli nell'area di disegno e quelli di distribuzione per spaziare gli oggetti selezionati in modo uniforme. Potete allineare, centrare e distribuire gli oggetti lungo assi orizzontali o verticali.



Pannello Azioni titolazione

A. Pulsanti di allineamento orizzontale B. Pulsante di distribuzione verticale C. Pulsanti di distribuzione orizzontale D. Pulsanti di allineamento verticali E. Pulsante di distribuzione orizzontale F. Pulsanti di distribuzione verticale

Durante l'allineamento o la distribuzione degli oggetti selezionati, ricordate quanto segue:

- Un'opzione di allineamento allinea gli oggetti selezionati all'oggetto che rappresenta in modo più fedele il nuovo allineamento. In caso di allineamento a destra, ad esempio, tutti gli oggetti selezionati si allineeranno all'oggetto selezionato più vicino al lato destro.
- Un'opzione di distribuzione assegna una spaziatura regolare agli oggetti selezionati tra i due oggetti più esterni. Ad esempio, per un'opzione di distribuzione verticale, gli oggetti selezionati vengono distanziati tra l'oggetto più in alto e quello più in basso, tra gli oggetti selezionati.
- Quando distribuite oggetti di dimensioni diverse, è possibile che gli spazi tra gli oggetti non siano uniformi. Ad esempio, se distribuite gli oggetti rispetto al loro centro, viene creato uno stesso spazio tra i centri ma oggetti di dimensioni diverse danno luogo a spaziatura diversa tra i bordi degli oggetti. Per ottenere una spaziatura uniforme fra gli oggetti selezionati, usate l'opzione Spaziatura uniforme orizzontale o Spaziatura uniforme verticale.

## Per centrare gli oggetti nei titoli

**1** Selezionate uno o più oggetti nella Titolazione.

**2** Nel pannello Azioni titolazione, fate clic sul pulsante per il tipo di centratura desiderata.

**Nota:** Potete centrare gli oggetti usando il comando Titolazione > Posizione e selezionando l'opzione desiderata. In aggiunta potete scegliere Titolo > Posizione > Terzo inferiore per posizionare l'oggetto selezionato lungo l'estremità inferiore del margine di sicurezza del titolo. Per centrare un oggetto sia orizzontalmente che verticalmente entro l'area di disegno, dovrete fare clic su entrambi i pulsanti di centratura.

## Per allineare oggetti nei titoli

**1** Selezionate uno o più oggetti nella Titolazione.

- 2 Nel pannello Azioni titolazione, fate clic sul pulsante per il tipo di allineamento desiderato.

### Per distribuire oggetti nei titoli

- 1 Selezionate tre o più oggetti nella Titolazione.
- 2 Nel pannello Azioni titolazione, fate clic sul pulsante per il tipo di distribuzione desiderata.

### Informazioni sulla trasformazione di oggetti

Dopo aver creato un oggetto, potete regolarne la posizione, la rotazione, la scala e l'opacità. Questi attributi nel loro insieme prendono il nome di *proprietà di trasformazione*. Per trasformare un oggetto potete trascinarlo nell'area di disegno, scegliere un comando dal menu Titolo oppure usare i controlli nel pannello Proprietà titolo.

### Per regolare l'opacità di un oggetto

- 1 Selezionate un oggetto o un gruppo di oggetti.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella sezione Trasformazione del pannello Proprietà titolo, regolate il valore dell'opacità.
  - Scegliete Titolo > Trasformazione > Opacità, specificate un nuovo valore di opacità e fate clic su OK.

**Nota:** Questa impostazione regola l'opacità degli oggetti all'interno del titolo. Potete impostare l'opacità complessiva dell'intero titolo nella sequenza esattamente come per qualsiasi clip video, cioè usando gli effetti. Consultate "Regolare l'opacità delle clip" a pagina 334.

### Per regolare la posizione degli oggetti



- 1 Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nell'area di disegno, trascinate uno degli oggetti selezionati nella nuova posizione.
  - Scegliete Titolo > Trasformazione > Posizione, specificate i nuovi valori Posizione X e Y, quindi fate clic su OK.
  - Nella sezione Trasformazione del pannello Proprietà titolo, inserite valori in Posizione X e Posizione Y.
  - Usate i tasti freccia per spingere l'oggetto con incrementi di 1 pixel o premete il tasto Maiusc+Freccia per spingere l'oggetto con incrementi di 5 pixel.
  - Scegliete Titolo > Posizione, quindi un'opzione per centrare l'oggetto selezionato o allinearne il bordo inferiore con la parte inferiore del margine di sicurezza titolo.

### Per ridimensionare gli oggetti

- 1 Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per ridimensionare l'altezza, trascinate la maniglia destra o sinistra dell'oggetto nell'area di disegno.
  - Per ridimensionare l'altezza, trascinate la maniglia superiore o inferiore dell'oggetto nell'area di disegno.
  - Per vincolare le proporzioni dell'oggetto, tenete premuto Maiusc mentre trascinate le maniglie dell'angolo e dei lati.
  - Per ridimensionare e vincolare le proporzioni, tenete premuto Maiusc mentre trascinate una delle maniglie degli angoli dell'oggetto.
  - Per ridimensionare dal centro, tenete premuto Alt mentre trascinate una delle maniglie dell'oggetto.
  - Per impostare i valori di proporzione in percentuale, scegliete Titolo > Trasformazione > Scala, specificate i valori desiderati e fate clic su OK.
  - Per impostare i valori di scala in termini di pixel, specificate i valori di larghezza e altezza nel pannello Proprietà titolo.

**Nota:** Trascinando le maniglie di un oggetto di testo creato con lo strumento Testo orizzontale o Testo verticale si modifica anche la relativa dimensione di font. Se il ridimensionamento non è uniforme, cambia anche il valore di Aspetto del testo.

## Per modificare l'angolo di rotazione degli oggetti

- 1 Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nell'area di disegno, posizionate il cursore fuori da uno degli angoli dell'oggetto. Quando il cursore diventa un'icona Ruota , trascinate nella direzione in cui desiderate regolare l'angolo. Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare la rotazione a incrementi di 45°.
  - Selezionate lo strumento rotazione  e trascinate un oggetto nella direzione desiderata.
  - Scegliete Titolo > Trasformazione > Rotazione, specificate un nuovo valore di Rotazione e fate clic su OK.
  - Inserire un valore di rotazione nel pannello Proprietà titolo oppure expandete l'intestazione della categoria Rotazione e trascinate il controllo angoli.

## Per distorcere uno o più oggetti

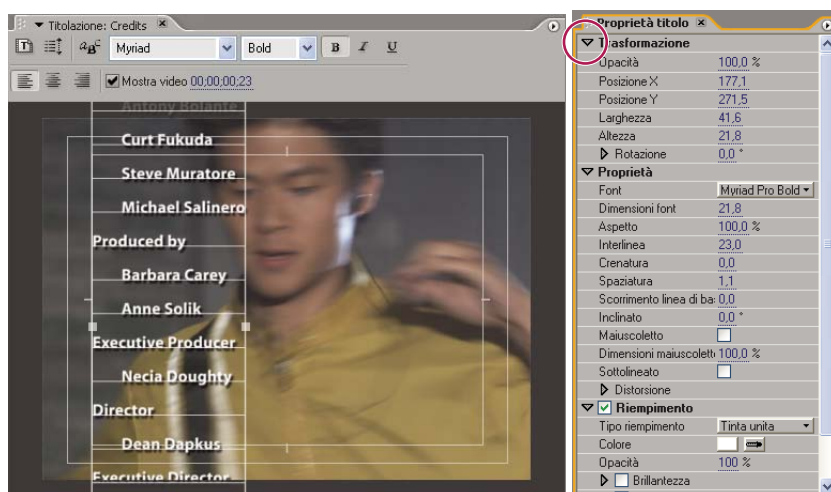
- 1 Selezionate l'oggetto o tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più oggetti.
- 2 Nella sezione Proprietà del pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Distorsione per visualizzarne le opzioni X e Y. Regolate il valore X per distorcere il testo lungo l'asse x. Regolate il valore Y per distorcere lungo l'asse y.

**Nota:** La distorsione si applica all'aspetto orizzontale (X) o verticale (Y) dell'intero oggetto grafico ma incide singolarmente su ogni carattere di un oggetto testo.

# Aggiungere colore, riempimenti, texture, tratti e ombre

## Informazioni sulle proprietà oggetto

Titolazione consente di applicare uno stile personalizzato ciascun oggetto o gruppo di oggetti creato. Queste proprietà comprendono tratti, riempimenti, texture e ombre. Potete salvare una combinazione di proprietà sotto forma di *stile*. Gli stili assumono l'aspetto di pulsanti nel pannello Stili titolazione per consentire di applicare facilmente agli oggetti le combinazioni di proprietà preferite. L'uso degli stili consente di mantenere coerenza tra più titoli in uno stesso progetto.



Pannello Proprietà titolo

## Consultate anche

“Informazioni sugli stili” a pagina 211



## Per impostare il riempimento di un oggetto

La proprietà *riempimento* di un oggetto definisce l'area all'interno dei contorni dell'oggetto: lo spazio all'interno di un oggetto grafico oppure entro il perimetro di ogni carattere di un oggetto di testo. Nel pannello Proprietà titolo potete specificare varie opzioni di riempimento dell'oggetto selezionato.

**Nota:** Se aggiungete un tratto a un oggetto, il tratto comprende anche un riempimento (consultate “Per aggiungere un tratto a un oggetto” a pagina 209).

**1** Selezionate l'oggetto da riempire.

**2** Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto alla categoria Riempimento per impostare una delle opzioni seguenti:

**Tipo di riempimento** Specifica se e come applicare il colore entro il perimetro del testo o dell'oggetto grafico.

**Colore** Determina il colore del riempimento. Fate clic sul campione per aprire un selettore colore oppure fate clic sul contagocce per campionare un colore da un punto qualsiasi sullo schermo. Le opzioni per il colore cambiano in base al Tipo di riempimento specificato.

**Opacità** Specifica l'opacità del riempimento, da 0% (completamente trasparente) a 100% (completamente opaco).

**Brillantezza** Simula una superficie riflettente, o brillantezza.

**Texture** Aggiunge un'immagine da un file distinto. Potete selezionare il file che desiderate costituisca la texture sorgente.

Per stabilire l'opacità dei singoli oggetti in un titolo, impostate l'opacità del colore di riempimento di un oggetto. Per impostare l'opacità del titolo nel suo complesso, aggiungetelo a una traccia nella timeline sopra un'altra clip e regolatene l'opacità come per qualsiasi altra clip.

## Consultate anche

“Per aggiungere un tratto a un oggetto” a pagina 209

## Tipi di riempimento

**Tinta unita** Crea un riempimento di colore uniforme. Impostate le opzioni come desiderato.

**Sfumatura lineare o Sfumatura radiale** Scegliete Sfumatura lineare per creare un riempimento lineare a due colori. Scegliete Sfumatura radiale per creare un riempimento circolare a due colori.

Colore specifica l'inizio e la fine dei colori della sfumatura, visualizzati rispettivamente nelle caselle di sinistra e di destra, o le *interruzioni di colore*. Fate doppio clic su un'interruzione di colore per scegliere un colore. Trascinate le interruzioni di colore per regolare la transizione tra i colori.

Le opzioni Colore interruzione e Opacità interruzione colore specificano il colore e l'opacità dell'interruzione di colore selezionata. Fate clic sul triangolino sopra all'interruzione di colore da definire e apportate le modifiche richieste. L'opzione Angolo (solo per la sfumatura lineare) specifica l'angolo della sfumatura. L'opzione Ripeti specifica il numero di volte in cui viene ripetuto il motivo della sfumatura.

**Sfumatura a 4 colori** Crea una sfumatura di riempimento composta da quattro colori, ognuno dei quali si diffonde da un angolo dell'oggetto.

L'opzione Colore specifica il colore che si diffonde da ciascun angolo dell'oggetto. Fate doppio clic su un'interruzione di colore per scegliere un colore. Trascinate le interruzioni di colore per regolare la transizione tra i colori.

Le opzioni Colore interruzione e Opacità interruzione colore specificano il colore e l'opacità dell'interruzione di colore selezionata. Fate clic sul triangolo sull'interruzione di colore e apportate le regolazioni necessarie.

**Rilievo** Aggiunge un bordo smussato allo sfondo. L'opzione Bilanciamento specifica la percentuale di smusso che il colore dell'ombra occuperà.

**Elimina** Specifica di non visualizzare alcun riempimento o ombra.

**Effetto fantasma** Specifica che dovrà essere visualizzata l'ombra ma non il riempimento.



*Le opzioni Elimina ed Effetto fantasma funzionano al meglio con oggetti che dispongono di ombre e tratti.*

## Per aggiungere brillantezza

Potete aggiungere brillantezza a qualsiasi tratto o riempimento dell'oggetto. La brillantezza corrisponde a una striscia di luce colorata che attraversa la superficie di un oggetto. Potete regolare colore, dimensione, angolo, opacità e posizione della brillantezza.

- 1 Selezionate l'oggetto.
- 2 Selezionate Brillantezza nel pannello Proprietà titolo.
- 3 Fate clic sul triangolino accanto a Brillantezza per impostarne le opzioni.

**Nota:** Se la texture oscura la brillantezza, deselectionate l'opzione Texture nel pannello Proprietà titolo.

## Per caricare una texture

Potete associare una texture al tratto o al riempimento di qualsiasi oggetto. Per aggiungere una texture, specificate un file vettoriale o bitmap (ad esempio, un file di Adobe Photoshop) o usate una delle varie texture incluse in Adobe Premiere Pro.

- 1 Selezionate l'oggetto.
- 2 Nel pannello Proprietà titolo, selezionate Texture per il riempimento o il tratto dell'oggetto e fate clic sul triangolino accanto per visualizzare le opzioni.
- 3 Fate clic sul campione della texture e selezionate un file dall'hard disk o sfogliate la cartella Programmi/Adobe/Premiere Pro/Predefiniti/Texture per aprire una texture, quindi fate clic su Apri.
- 4 Per specificare le modalità di ridimensionamento, allineamento e unione della texture all'oggetto associato, impostare le seguenti opzioni:

**Nota:** Per eliminare la texture di un oggetto selezionato, deselectionate Texture nel pannello Proprietà titolo.

**Capovolgi con oggetto** Capovolge la texture orizzontalmente e verticalmente se l'oggetto viene capovolto (trascinando i punti di controllo uno sull'altro).

**Ruota con oggetto** Ruota la texture in sincronia con l'oggetto.

**Ridimensionamento: Oggetto X, Oggetto Y** Specifica in che modo la texture viene estesa lungo l'asse x o y se applicata all'oggetto. Texture non estende la texture ma la applica alla trama dell'oggetto dall'angolo in alto a sinistra all'angolo in basso a destra. Superficie ritagliata estende la texture in modo che si adatti alla superficie, ma non all'area coperta da eventuali tratti interno. Superficie estende la texture in modo che si adatti esattamente alla superficie. Carattere esteso considera i tratti durante il calcolo dell'area sulla quale si estende la texture. Ad esempio, in presenza di un bordo esterno ampio 20 pixel, la texture viene estesa oltre la superficie. Tuttavia, la texture viene ritagliata in base alla superficie e ne viene modificata solo l'area di estensione.

**Ridimensionamento orizzontale, Ridimensionamento verticale** Allunga la texture della percentuale specificata. Un singolo valore può produrre vari risultati in base alle altre scelte di ridimensionamento effettuate. L'intervallo è compreso tra 1% e 500%; il valore predefinito è 100%.

**Affianca orizzontale, Affianca verticale** Affianca la texture. Se l'oggetto non è affiancato in una determinata direzione, viene usato un oggetto vuoto (alfa = 0).

**Allineamento: Oggetto X, Oggetto Y** Specifica a quale parte dell'oggetto viene allineata la texture. Allinea arbitrariamente la texture al titolo e non all'oggetto, permettendovi di spostare l'oggetto senza spostare la texture. Superficie ritagliata allinea la texture alla superficie della superficie ritagliata ma non all'area coperta da eventuali tratti interni. Superficie allinea la texture alla superficie regolare e non considera i tratti nel calcolo dell'estensione. Carattere esteso allinea la texture alla superficie estesa (superficie ed eventuali tratti esterni).

**Allineamento: Regola X, Regola Y** Allinea la texture in alto a sinistra, al centro o in basso a destra dell'oggetto specificato da Oggetto X e Oggetto Y.

**Scostamento X, Scostamento Y** Specifica gli scostamenti orizzontali e verticali (in pixel) della texture dal punto di applicazione in base alle impostazioni delle opzioni Oggetto X/Y e Regola X/Y. L'intervallo è compreso tra -1000 e 1000, con un valore predefinito pari a 0.

**Fusione: Mix** Specifica le proporzioni della texture rispetto al riempimento regolare visualizzato. Ad esempio, se a un rettangolo applicate sia una sfumatura dal rosso al blu sia una texture, il valore Mix determina la quantità di colore e texture utilizzata nella composizione dei due oggetti per creare l'oggetto finito. Il valore è compreso tra -100 e 100. Un valore pari a -100 indica che non viene usata alcuna texture e che la sfumatura prevale. Un valore pari a 100 usa solo la texture. Un valore pari a 0 usa entrambi gli aspetti dell'oggetto in uguali proporzioni. Mix agisce anche sulla trasparenza della sfumatura (tramite l'opzione Basata su riemp.) e della texture (tramite l'opzione Basata su texture).

**Scala alfa** Regola ulteriormente il valore alfa della texture nel suo complesso. Questa opzione consente di rendere l'oggetto trasparente in maniera molto semplice. Se il canale alfa è impostato correttamente, questa opzione funge da cursore della trasparenza.

**Canale** Specifica il canale usato per una texture in apertura per determinare la trasparenza. Nella maggior parte dei casi, viene usato il canale alfa. Tuttavia, se usate una texture rossa e nera, potete imporre la trasparenza nelle aree rosse specificando il canale rosso.

**Inverti** Inverte i valori alfa in apertura. Alcune texture possono avere l'intervallo alfa invertito. Provate a usare questa opzione se l'area che dovrebbe essere visualizzata in tinta unita appare vuota.

## Per aggiungere un tratto a un oggetto

Potete aggiungere un contorno, o *tratto* agli oggetti. Potete aggiungere tratti interni e tratti esterni. I tratti interni corrispondono a contorni lungo il bordo interno degli oggetti; i tratti esterni a contorni lungo il bordo esterno. Potete aggiungere a ogni oggetto fino a 12 tratti. Dopo aver aggiunto il tratto, potete regolarne colore, tipo di riempimento, opacità, brillantezza e texture. Per impostazione predefinita, i tratti sono elencati e visualizzati nell'ordine di creazione; tuttavia, potete facilmente modificare tale ordine.

- 1 Selezionate l'oggetto.
- 2 Nella sezione Proprietà del pannello Proprietà titolo, expandete la categoria Tratti.
- 3 Fate clic su Aggiungi accanto a Tratti interni o a Tratti esterni.
- 4 Impostate le seguenti opzioni:

**Tipo** Specifica il tipo di tratto applicato. Profondità crea un tratto che rende visibile l'oggetto di estrusione. Bordo crea un tratto che includa tutto il bordo interno o esterno dell'oggetto. Duplica forma crea una copia dell'oggetto, che potrete spostare e alla quale potrete applicare dei valori.

**Dimensione** Specifica la dimensione del tratto in linee di scansione. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Duplica forma.

**Angolo** Specifica l'angolo di spostamento, in gradi. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Bordo.

**Intensità** Specifica l'altezza del tratto. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Duplica forma.

**Tipo di riempimento** Specifica il tipo di riempimento del tratto. Tutti i tipi di riempimento, inclusi brillantezza e texture, funzionano come le opzioni di riempimento.



*Per sperimentare le diverse combinazioni, selezionate e deselezionate le opzioni relative al tratto.*

## Consultate anche

“Tipi di riempimento” a pagina 207

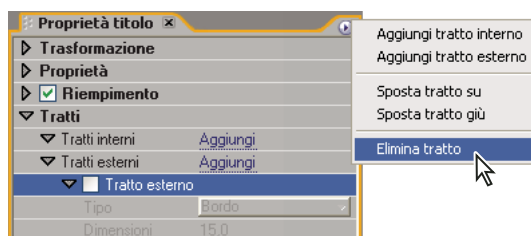
## Per modificare l'ordine in cui vengono elencati i tratti

- 1 Selezionate un oggetto contenente più tratti.
- 2 Selezionate il tratto da spostare nel pannello Proprietà titolo.

3 Nel menu del pannello, scegliete Sposta tratto su per spostare il tratto selezionato di un livello verso l'alto o Sposta tratto giù per spostare il tratto selezionato di un livello verso il basso nell'elenco.

## Per eliminare tratti da un oggetto o testo

- 1 Selezionate un oggetto contenente uno o più tratti.
- 2 Nella Titolazione effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per eliminare i tratti da un oggetto, selezionate l'oggetto.
  - Per eliminare i tratti dal testo, fate clic sullo strumento Testo **T**, quindi trascinate per selezionare il testo.
- 3 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Tratti per espandere la categoria.
- 4 Espandete la categoria Tratti interni, Tratti esterni o entrambe.
- 5 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per eliminare un tratto, selezionate Tratto interno oppure Tratto esterno.
  - Per eliminare più tratti, premete Ctrl e fate clic sui singoli tratti (come indicato dall'intestazione "Tratto interno" o "Tratto esterno") da eliminare. Potete selezionare qualunque combinazione di tratti interni ed esterni.
- 6 Dal menu del pannello Proprietà titolo, scegliete Elimina tratto.



Selezionare Elimina tratto dal menu del pannello Proprietà titolo

## Per creare un'ombra esterna

Potete aggiungere ombre esterne a qualsiasi oggetto creato nella Titolazione. Le varie opzioni delle ombre consentono di controllare completamente colore, opacità, angolo, distanza, dimensione ed estensione.

- 1 Selezionate un oggetto.
- 2 Selezionate Ombra nel pannello Proprietà titolo.
- 3 Fate clic sulla freccia accanto all'opzione Ombra per impostare uno dei seguenti valori:

**Colore** Specifica il colore dell'ombra.

**Opacità** Specifica il livello di trasparenza dell'ombra.

**Angolo** Specifica l'angolo dell'ombra rispetto all'oggetto.

**Distanza** Specifica il numero di pixel di scostamento dell'ombra dall'oggetto.

**Dimensione** Specifica la dimensione dell'ombra.

**Estensione** Specifica l'estensione dei limiti del canale alfa dell'oggetto prima della sfocatura. Questa opzione è particolarmente utile per dettagli di dimensioni ridotte e sottili, ad esempio le discendenti o ascendenti in corsivo che tendono a sparire se la sfocatura è troppo marcata.

# Operazioni con gli stili

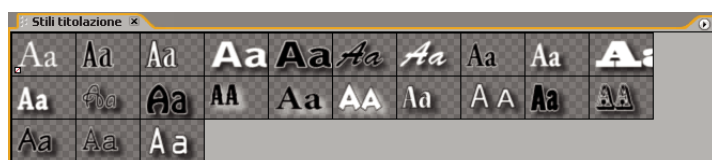
## Informazioni sugli stili

Dopo aver applicato una combinazione di proprietà di colore e caratteristiche dei font a un elemento di testo o forma nel titolo, potete salvare questa combinazione o *stile* per usi futuri. Potete salvare un numero illimitato di stili. Nel pannello Stili titolazione vengono visualizzate le miniature di tutti gli stili per agevolare l'applicazione nei progetti. Adobe Premiere Pro comprende inoltre una serie di stili predefiniti.

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro memorizza tutti gli stili salvati come file della *libreria degli stili* con l'estensione .prsl. Quando salvate una libreria di stili, salvate l'intero set di stili visualizzato nella finestra corrente di Adobe Title Designer. La libreria predefinita è memorizzata in Programmi/Adobe/Premiere Pro 2.0/Predefiniti/Stili e gli stili personalizzati in Documenti/Adobe/Premiere Pro 2.0/Stili.

Dal momento che Adobe Premiere Pro memorizza ogni stile o set di stili come file distinto, potete condividere gli stili con altri utenti. Se condividete degli stili, accertatevi che i font, le texture e i file di sfondo siano disponibili su tutti i sistemi.

La miniatura Stile corrente mostra sempre le proprietà applicate all'elemento correntemente selezionato.



Pannello Stili titolazione

## Per creare uno stile

- 1 Selezionate un oggetto con le proprietà da salvare come stile.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Nuovo stile dal menu del pannello Stili titolazione.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello Stili titolazione e scegliete Nuovo stile.
- 3 Digitate un nome per lo stile e fate clic su OK. A seconda delle opzioni di visualizzazione selezionate, nel pannello Stili titolazione viene visualizzato un campione o il nome del nuovo stile.

## Per modificare la visualizzazione dei campioni di stile

Il pannello Stili titolazione visualizza la libreria degli stili predefinita nonché i campioni di stile creati o caricati. Per impostazione predefinita vengono visualizzate miniature grandi con testo di esempio e lo stile applicato; tuttavia, potete visualizzare gli stili solo come miniature piccole o per nome.

❖ Nel menu del pannello Stili titolazione scegliete una delle opzioni seguenti:

**Solo testo** Visualizza solo il nome dello stile.

**Miniature piccole** Visualizza solo i campioni piccoli degli oggetti di testo dopo l'applicazione dello stile.

**Miniature grandi** Visualizza solo i campioni grandi degli oggetti di testo dopo l'applicazione dello stile.

## Per modificare i caratteri predefiniti nei campioni

Potete modificare i caratteri predefiniti visualizzati nei campioni di stile.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Titolazione.
- 2 Nella casella Campioni stile, digitate un massimo di due caratteri da visualizzare nei campioni degli stili.
- 3 Fate clic su OK.

## Per applicare uno stile a un oggetto

- 1 Selezionate l'oggetto al quale applicare lo stile.
- 2 Nel pannello Stili titolazione, fate clic sul campione di stile da applicare.



*Per evitare che il tipo di font nello stile venga applicato al font nel titolo, tenete premuto Alt e fate clic sul campione di stile.*

## Per eliminare, duplicare, rinominare o impostare uno stile predefinito

❖ Nel pannello Stili titolazione effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare uno stile, selezionatelo e scegliete Elimina stile dal menu Stili della titolazione.

**Nota:** Questa procedura elimina solo il campione o il nome dello stile dall'area di visualizzazione. Lo stile rimane comunque nella libreria. Usate il comando *Carica libreria di stili*, *Ripristina libreria di stili* o *Sostituisci libreria di stili per visualizzare nuovamente la libreria di stili*.

- Per duplicare uno stile, selezionatelo e scegliete Duplica stile dal menu Stili della titolazione. Nel pannello Stili titolazione viene visualizzato un duplicato dello stile selezionato.
- Per rinominare uno stile, selezionatelo e scegliete Rinomina stile dal menu Stili della titolazione. Nella finestra di dialogo Rinomina stile, digitate un nuovo nome (fino a un massimo di 32 caratteri) e fate clic su OK. I nomi che contengono più di 32 caratteri verranno troncati.
- Per impostare uno stile predefinito, selezionatelo e scegliete Imposta stile come predefinito dal menu Stili della titolazione. La titolazione applicherà questo stile a ogni oggetto creato da questo momento in poi.

## Per gestire le librerie degli stili

Dopo aver creato uno stile, potete salvarlo in una raccolta o *libreria di stili*, contenente anche altri stili. Per impostazione predefinita, gli stili creati vengono visualizzati nella libreria di stili corrente, ma potete creare nuove librerie in cui salvarli. Ad esempio, potete eliminare la visualizzazione della libreria corrente, creare nuovi stili durante il lavoro, quindi salvare tali stili in una libreria specifica.

❖ Nel pannello Stili titolazione effettuate una delle seguenti operazioni:

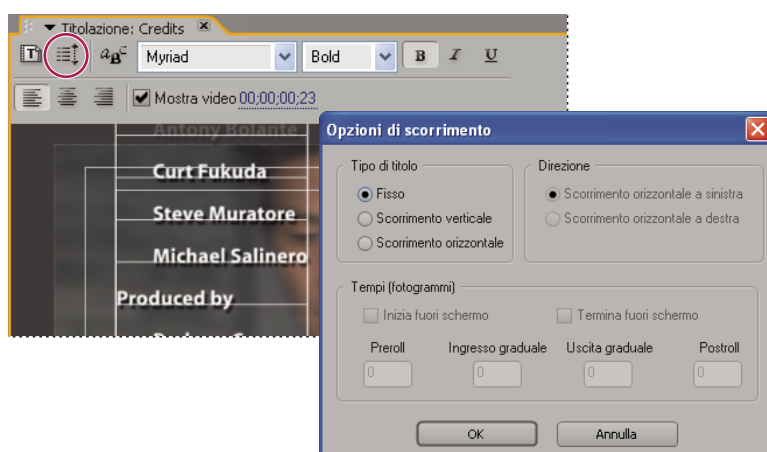
- Per ripristinare le librerie degli stili predefinite, scegliete Ripristina libreria di stili dal menu Stili.
- Per salvare una libreria di stili, scegliete Salva libreria di stili dal menu Stili. Tutti gli stili visibili nella sezione Stili vengono salvati. Specificate un nome e una posizione per il file della libreria di stili e fate clic su Salva. Adobe Premiere Pro salva i file della libreria di stili con l'estensione .prsl.
- Per caricare una libreria degli stili salvata, individuatela e fate clic su Apri.
- Per sostituire una libreria di stili, scegliete Sostituisci libreria di stili dal menu Stili. Individuate la libreria di stili da sostituire alla libreria corrente e fate clic su Apri.

# Far scorrere in verticale e in orizzontale i titoli

## Creare opzioni di scorrimento verticale e orizzontale

Sebbene i titoli, le figure e i loghi statici siano sufficienti per alcuni progetti, è possibile che per altri siano richiesti dei titoli con movimento. I titoli che si spostano in verticale sono detti *a scorrimento verticale*. I titoli che si spostano in orizzontale sono detti *scorrimento orizzontale*. Potete usare la titolazione per creare titoli con scorrimento orizzontale e verticale uniformi e professionali.

**Nota:** La velocità dello scorrimento verticale o orizzontale dipende dalla lunghezza del titolo nel pannello Timeline. Se si aumenta la lunghezza della clip del titolo, il movimento rallenta.



*Impostare lo scorrimento verticale di un titolo*

## Per creare un titolo con scorrimento verticale o orizzontale


1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un titolo con scorrimento verticale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Arrotolamento predefinito.
- Per creare un titolo con scorrimento orizzontale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Scorrimento orizzontale predefinito.

2 Create il testo e gli oggetti grafici per lo scorrimento orizzontale o verticale del titolo. Utilizzate la barra di scorrimento del pannello della titolazione per visualizzare le zone non visualizzate del titolo. Quando il titolo verrà aggiunto alla sequenza, le aree non visualizzate scorreranno orizzontalmente o verticalmente e saranno visualizzabili.



*Per far scorrere i ringraziamenti in verticale, create un casella di testo lunga usando lo strumento testo in area e usate l'allineamento, le tabulazioni e l'interlinea per regolare la formattazione.*

3 Nel pannello Titolazione, fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento .

4 Specificate le opportune opzioni di tempo e direzione e fate clic su OK.

**Nota:** Potete specificare solo una direzione di scorrimento orizzontale per i titoli.

## Per convertire un tipo in un altro

1 Aprite o selezionate il titolo da convertire nel pannello Titolazione e fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento.

2 Nel pannello Titolazione, fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento.

3 Specificate il genere di titolo desiderato in Tipo titolo e, se necessario, le opzioni di direzione e tempo. Consultate “Opzioni dei tempi di scorrimento” a pagina 213.

4 Modificate o create gli oggetti e salvate il titolo.

## Opzioni dei tempi di scorrimento

**Inizia fuori schermo** Specifica che lo scorrimento verticale deve iniziare fuori dalla visualizzazione e proseguire all'interno.

**Termina fuori schermo** Specifica che lo scorrimento deve continuare finché gli oggetti non escono dalla visualizzazione.

**Preroll** Specifica il numero di fotogrammi riprodotti prima che inizi lo scorrimento.

**Ingresso graduale** Specifica il numero di fotogrammi in cui il titolo scorre a una velocità che aumenta lentamente fino a raggiungere la velocità di riproduzione.

**Uscita graduale** Specifica il numero di fotogrammi in cui il titolo scorre a una velocità che diminuisce lentamente fino al termine dello scorrimento.

**Postroll** Specifica il numero di fotogrammi riprodotti dopo il completamento dello scorrimento.

**Scorrimento orizzontale a sinistra, Scorrimento orizzontale a destra** Specifica la direzione dello scorrimento orizzontale.

### **Consultate anche**

“Per digitare il testo in orizzontale o in verticale in una casella di testo” a pagina 195

“Usare le tabulazioni” a pagina 198



# Capitolo 12: Animazione

## Effetti di animazione


### Informazioni sui fotogrammi chiave

I *fotogrammi chiave* consentono di creare e gestire animazione, effetti, proprietà audio e numerosi altri tipi di modifiche che devono verificarsi nel tempo. Ciascun fotogramma chiave contrassegna un punto nel tempo in cui potete specificare un valore, ad esempio, una posizione spaziale, un grado di opacità o un volume audio. I valori compresi tra i fotogrammi chiave vengono *interpolati*. Se usate i fotogrammi chiave per creare una modifica nel tempo, dovete impiegare almeno due fotogrammi chiave: uno per definire lo stato all'inizio della modifica e l'altro per definire il nuovo stato al termine della modifica.

### Operazioni con i fotogrammi chiave

Quando utilizzate i fotogrammi chiave per animare l'effetto Opacità, potete visualizzarli e modificarli nel pannello Controllo effetti o Timeline. Questa seconda opzione può rivelarsi più adatta per visualizzare e regolare più velocemente i fotogrammi chiave. Quanto riportato di seguito può aiutarvi a scegliere il pannello da usare in funzione dell'operazione da eseguire:

- La modifica dei fotogrammi chiave nel pannello Timeline è consigliata per effetti a valore singolo e monodimensionale, come l'opacità o il volume audio. il pannello Controllo effetti è, in genere, più adatto per modificare fotogrammi chiave di effetti con più valori, angolari o bidimensionali, come i livelli, la rotazione o il ridimensionamento in scala.
- Nel pannello Timeline le variazioni dei valori dei fotogrammi chiave sono indicati graficamente, in modo da vedere subito come cambiano nel tempo. Per impostazione predefinita, i valori cambiano in modo lineare tra i fotogrammi, ma potete applicare delle opzioni per ridefinire la velocità delle modifiche tra i fotogrammi chiave. Ad esempio, potete impostare un movimento in modo che si arresti in modo graduale. Per ottimizzare la velocità e la precisione di animazione di un effetto potete anche modificare il metodo di interpolazione e usare i controlli di Bezier.
- Nel pannello Controllo effetti possono essere visualizzati contemporaneamente fotogrammi chiave di più proprietà, ma solo per la clip selezionata nel pannello Timeline. Quest'ultimo, invece, può visualizzare contemporaneamente fotogrammi chiave di più tracce o clip, ma solo i fotogrammi chiave di un'unica proprietà per traccia o clip.
- Come nel pannello Timeline, anche nel pannello Controllo effetti i fotogrammi chiave possono essere visualizzati in forma grafica. Una volta attivata l'impostazione di fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto, potete visualizzare i grafici del valore e della velocità. Il primo mostra i fotogrammi chiave con le modifiche ai valori di proprietà di un effetto. Il grafico della velocità visualizza i fotogrammi chiave con le maniglie per regolare la velocità e la precisione di variazione dei valori da un fotogramma chiave all'altro.
- I fotogrammi chiave per gli effetti delle tracce audio possono essere modificati solo nel pannello Timeline o nel Mixer audio mentre quelli per gli effetti delle clip audio sono analoghi a quelli per gli effetti delle clip video e possono essere modificati nel pannello Timeline o Controllo effetti.

 Potete modificare ulteriormente la disposizione dei pannelli e scegliere Finestra > Spazio di lavoro > Salva spazio di lavoro per salvare la configurazione modificata come spazio di lavoro personale. Prima di fare clic sul pulsante Salva, assicuratevi di aver assegnato un nome allo spazio di lavoro nella finestra di dialogo Salva spazio di lavoro.


### Consultate anche

“Per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave” a pagina 219

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

“Automatizzare le modifiche all'audio nel Mixer audio” a pagina 187

## Visualizzare fotogrammi chiave e grafici

Potete visualizzare un fotogramma chiave nell'area apposita del pannello Controllo effetti. Nel pannello Timeline, potete vedere i fotogrammi chiave espandendo la traccia e scegliendo le opportune opzioni di visualizzazione della traccia. Nel pannello Controllo effetti, gli effetti compressi cui sono associate proprietà con fotogrammi chiave contengono le icone dei fotogrammi chiave di riepilogo . I *fotogrammi chiave di riepilogo* vengono visualizzati lungo l'intestazione dell'effetto e corrispondono ai singoli fotogrammi chiave di ciascuna delle proprietà presenti nell'effetto. Non è possibile elaborare i fotogrammi chiave di riepilogo, che hanno uno scopo esclusivamente informativo.

I pannelli Controllo effetti e Timeline consentono entrambi di regolare la temporizzazione e i valori dei fotogrammi, pur con modalità diverse. Il pannello Controllo effetti mostra contemporaneamente tutte le proprietà dell'effetto, i fotogrammi chiave e i metodi di interpolazione, mentre il pannello Timeline mostra una sola proprietà dell'effetto per volta. Nel pannello Controllo effetti avete il controllo completo sui valori dei fotogrammi. Il pannello Timeline offre possibilità di controllo limitate (ad esempio non permette di modificare i valori basati su coordinate x, y come la Posizione), ma consente regolare i fotogrammi chiave durante il montaggio senza dover passare al pannello Controllo effetti.

I grafici nel pannello Controllo effetti visualizzano i valori dei singoli fotogrammi chiave e i valori di interpolazione tra di essi. Quando il grafico di una proprietà dell'effetto è a livello, il valore di tale proprietà non varia tra i fotogrammi chiave. Quando il grafico sale o scende, il valore della proprietà aumenta o diminuisce tra fotogrammi chiave. Per variare la velocità e la precisione delle modifiche della proprietà da un fotogramma chiave al successivo, potete modificare il metodo di interpolazione e regolare le curve di Bezier in un grafico.

## Consultate anche


“Operazioni con i fotogrammi chiave” a pagina 215

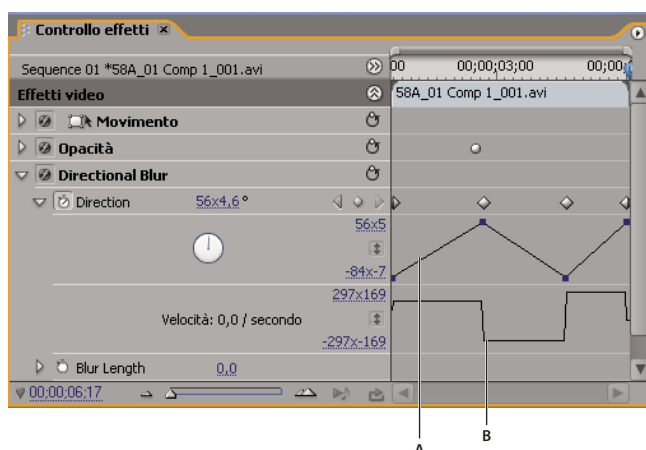
“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

## Per visualizzare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Se avete aggiunto fotogrammi chiave a una clip della sequenza potete visualizzarli nel pannello Controllo effetti.

- 1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.
- 2 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto da visualizzare. Nella timeline di Controllo effetti vengono visualizzati i fotogrammi chiave.
- 3 (Opzionale) Se desiderate visualizzare i grafici del valore e della velocità delle impostazioni di una proprietà dell'effetto, fate clic sul triangolino accanto all'icona Attiva/disattiva animazione  per espandere la proprietà.



Controlli effetti

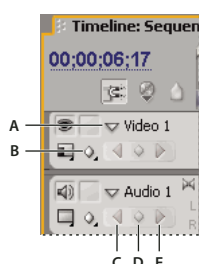
A. Grafico dei valori B. Grafico della velocità

## Consultate anche

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

## Visualizzare i fotogrammi chiave nel pannello Timeline

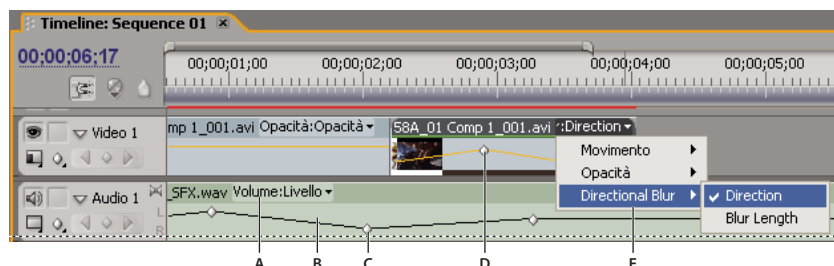
Per impostazione predefinita, i fotogrammi chiave nel pannello Timeline sono nascosti. In presenza di effetti video e audio, il pannello Timeline contiene i fotogrammi chiave specifici per ogni clip. Per quel che riguarda gli effetti audio, nel pannello Timeline possono essere visualizzati anche i fotogrammi chiave di un'intera traccia. Anche se ogni clip o traccia può visualizzare una proprietà diversa, in una singola clip o traccia è possibile mostrare i fotogrammi chiave di una sola proprietà per volta. Potete specificare i fotogrammi chiave correntemente visualizzati scegliendo un'opzione dal menu a comparsa Mostra fotogrammi chiave, disponibile per ogni clip o traccia audio del pannello Timeline.



Comandi del fotogramma chiave di una traccia nel pannello Timeline.

A. Triangolino per comprimere/espandere la traccia B. Mostra fotogrammi chiave (video) C. Pulsante Fotogramma chiave precedente D. Pulsante Aggiungi fotogramma chiave E. Pulsante Fotogramma chiave successivo

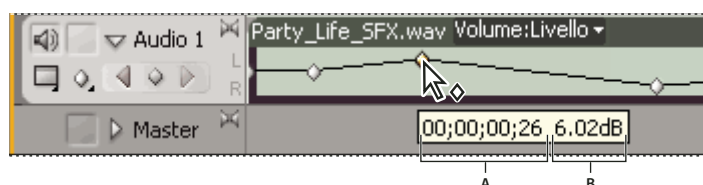
I segmenti che collegano i fotogrammi chiave formano un grafico che indica le modifiche ai valori dei fotogrammi chiave, oltre alla durata della clip o della traccia. Se modificate i fotogrammi chiave e i segmenti, la forma del grafico cambia di conseguenza.



Comandi del fotogramma chiave di una traccia nel pannello Timeline.

A. Proprietà dell'effetto della traccia B. Grafico dei fotogrammi chiave C. Fotogrammi chiave della traccia audio D. Fotogrammi chiave della clip video E. Proprietà dell'effetto della clip

Adobe Premiere Pro mostra in una descrizione comandi la posizione del fotogramma chiave nonché la proprietà e le opzioni impostate nel pannello Controllo effetti. Queste informazioni possono essere usate per regolare in modo preciso la posizione dei fotogrammi chiave, per controllarne rapidamente il valore impostato e per confrontare la posizione e le variazioni di valore tra due o più fotogrammi chiave.



Descrizione comandi dei fotogrammi chiave

A. Codice di tempo B. Valore proprietà


## Consultate anche

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

## Per visualizzare fotogrammi chiave e proprietà nel pannello Timeline

Se avete aggiunto fotogrammi chiave per animare un effetto, potete visualizzarli, insieme alle relative proprietà, nel pannello Timeline.

**1** (Opzionale) Se la traccia è compressa, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della traccia per espanderla.

**2** In caso di tracce video, fate clic sull'icona **Mostra fotogrammi chiave**  e scegliete uno degli elementi seguenti dal menu:

**Mostra fotogrammi chiave** Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto video applicato alle clip nella traccia. Accanto al nome della clip compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

**Mostra maniglie di opacità** Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave dell'effetto opacità per ogni clip nella traccia.

**Nascondi fotogrammi chiave** Nasconde i grafici e i fotogrammi chiave per tutte le clip nella traccia.

**3** In caso di tracce audio, fate clic sul pulsante **Mostra fotogrammi chiave** e scegliete uno degli elementi seguenti dal menu:

**Mostra fotogrammi chiave clip** Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto audio applicato alle clip nella traccia. Accanto al nome della clip compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

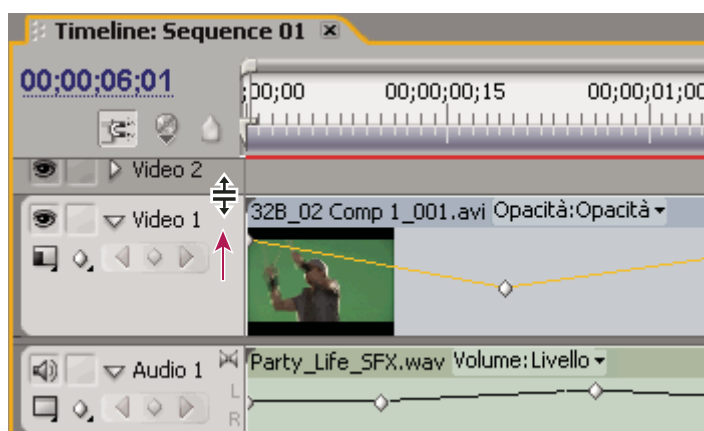
**Mostra volume clip** Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave dell'effetto volume per ogni clip nella traccia.

**Mostra fotogrammi chiave traccia** Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto audio applicato all'intera traccia. All'inizio della traccia compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

**Mostra volume traccia** Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto volume applicato all'intera traccia.

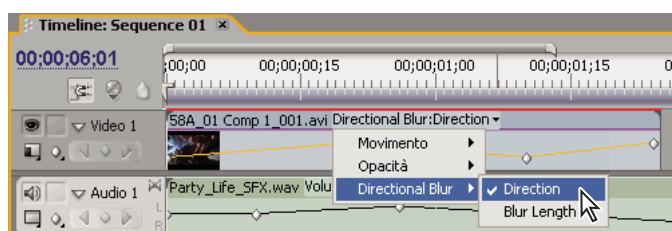
**Nascondi fotogrammi chiave** Nasconde i grafici e i fotogrammi chiave per tutte le clip nella traccia.

**4** (Opzionale) Usate il controllo Zoom in per ingrandire la clip e visualizzare il menu a comparsa nella parte superiore della traccia nel pannello Timeline. Per aumentare l'altezza della traccia potete anche trascinare i contorni superiori e inferiori del nome della traccia.



*Trascinare per aumentare l'altezza di una traccia*

**5** (Opzionale) Se ai punti 2 e 3 scegliete **Mostra fotogrammi chiave**, **Mostra fotogrammi chiave clip** o **Mostra fotogrammi chiave traccia**, fate clic sul menu degli effetti e scegliete l'effetto che contiene i fotogrammi chiave.



*Scegliere dal menu a comparsa degli effetti*

6 Posizionate il puntatore direttamente sopra un fotogramma chiave per visualizzarne la proprietà sotto forma di descrizione comandi.

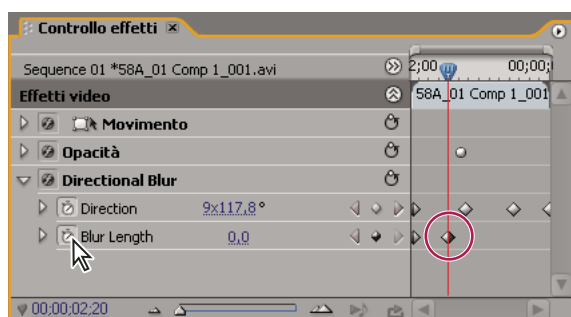
### Consultate anche

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215



## Attivare e selezionare i fotogrammi chiave

### Per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave

Per animare una proprietà dell'effetto è necessario attivare per essa l'impostazione di fotogrammi chiave in Controllo effetti. Una volta impostati i fotogrammi chiave, potete aggiungerne e regolarne quanti necessario per animare la proprietà dell'effetto.



Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto al momento corrente.

- 1 Assicuratevi che il pannello Timeline contenga una sequenza con clip. Per impostazione predefinita, gli effetti fissi (Movimento, Opacità e Volume) vengono applicati alle clip nelle tracce video e audio.
- 2 (Opzionale) Aggiungere effetti standard alle clip.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nel pannello Controllo effetti, selezionate prima la clip nel pannello Timeline che contiene l'effetto da animare, quindi nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli sull'effetto da animare.
  - Nel pannello Timeline, fate clic sull'icona Mostra fotogrammi chiave  e scegliete un'opzione dal menu a eccezione di Nascondi fotogrammi chiave. Viene attivato il pulsante Aggiungi/Elimina fotogramma chiave per l'impostazione di fotogrammi chiave. Potete iniziare subito ad aggiungere e regolare i fotogrammi chiave solo per gli effetti fissi nel pannello Timeline. L'impostazione di fotogrammi chiave per gli effetti Standard deve essere attivata prima nel pannello Controllo effetti.
- 4 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto alla proprietà dell'effetto da animare.
- 5 Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione  accanto al nome della proprietà. Nella posizione temporale corrente appare un fotogramma chiave. L'impostazione di fotogrammi chiave è ora attivata per la proprietà di un effetto.

### Consultate anche

“Per applicare un effetto a una clip” a pagina 237

“Per visualizzare fotogrammi chiave e proprietà nel pannello Timeline” a pagina 218

“Informazioni sugli effetti standard” a pagina 235

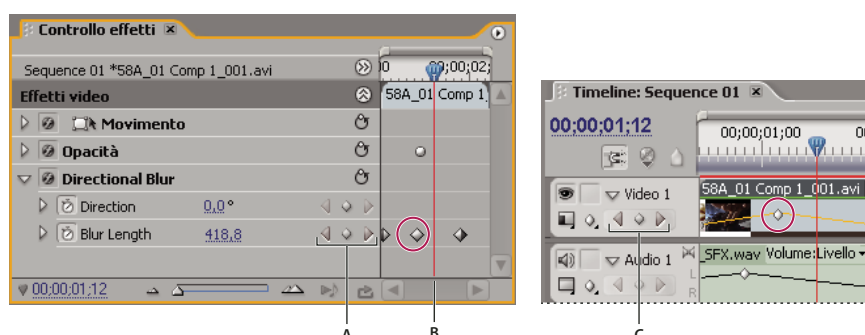
“Informazioni sugli effetti fissi” a pagina 234

## Per spostare l'indicatore del tempo corrente su un fotogramma chiave

I pannelli Controllo effetti e Timeline sono entrambi dotati di *strumenti di navigazione tra i fotogrammi chiave* dotati di una freccia destra e di una sinistra per spostare l'indicatore del tempo corrente da un fotogramma chiave a un altro. Nel pannello Timeline lo strumento di navigazione dei fotogrammi chiave viene abilitato dopo che sono stati attivati i fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Controllo effetti o Timeline, fate clic sulla freccia di uno strumento di navigazione. La freccia sinistra sposta l'indicatore del tempo corrente al fotogramma chiave precedente, mentre la freccia destra lo sposta al fotogramma chiave successivo.
- (Solo per il pannello Controllo effetti) Per applicare l'effetto calamita a un fotogramma chiave, trascinate l'indicatore del tempo corrente tenendo premuto Maiusc.



*Strumento di navigazione dei fotogrammi chiave*

A. Strumento di navigazione dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti B. Indicatore del tempo corrente C. Strumento di navigazione nel pannello Timeline

## Per selezionare fotogrammi chiave


Per modificare o copiare un fotogramma dovete anzitutto selezionarlo. I fotogrammi chiave non selezionati sembrano “scavati”, mentre quelli selezionati sono pieni. Non occorre selezionare i segmenti tra i fotogrammi chiave; potete trascinarli direttamente. Inoltre, i segmenti vengono modificati automaticamente se cambiate i fotogrammi chiave che definiscono i loro punti finali.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un fotogramma chiave, fate clic sull'icona relativa con lo strumento selezione o penna.
- Per selezionare più fotogrammi chiave, fate clic con lo strumento selezione o penna tenendo premuto Maiusc e selezionate più fotogrammi chiave contigui e non.

**Nota:** Quando posizionate lo strumento selezione o penna sopra un fotogramma chiave, il puntatore assume l'aspetto di un'icona del fotogramma chiave.

- Per selezionare più fotogrammi chiave trascinando una selezione, selezionate fotogrammi continui usando lo strumento penna per trascinare un rettangolo di selezione intorno ai fotogrammi chiave. Tenete premuto Maiusc e trascinate per aggiungere altri fotogrammi chiave alla selezione esistente.

 Solo nel pannello Controllo effetti potete usare anche lo strumento selezione per trascinare e selezionare più fotogrammi chiave.

- Per selezionare tutti i fotogrammi chiave di una proprietà nel pannello Controllo effetti, fate clic sul nome della proprietà livello. Ad esempio, fate clic su Posizione per selezionare tutti i fotogrammi chiave per la proprietà Posizione di un livello.


# Aggiungere e impostare fotogrammi chiave

## Per aggiungere fotogrammi chiave per l'animazione

Potete aggiungere fotogrammi chiave nel pannello Timeline o Controllo effetti alla posizione temporale corrente. Usate il pulsante Attiva/Disattiva animazione nel pannello Controllo effetti per attivare il processo di impostazione di fotogrammi chiave. Prima di poter vedere o aggiungere fotogrammi chiave nel pannello Timeline è necessario attivare la visualizzazione di fotogrammi chiave per una clip o traccia.

- 1 Nel pannello Timeline, selezionate la clip che contiene l'effetto da animare.
- 2 Se volete aggiungere e regolare fotogrammi chiave nel pannello Timeline, rendeteli visibili per la traccia video o audio.

**Nota:** Se state aggiungendo fotogrammi chiave per un effetto fisso (Movimento, Opacità e Volume) nel pannello Timeline potete passare al punto 3.

- 3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto al quale aggiungere fotogrammi chiave, quindi fate clic sull'icona Attiva/Disattiva animazione  per attivare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto.

- 4 Per visualizzare il grafico della proprietà dell'effetto, eseguite una delle seguenti operazioni:



- (Pannello Controllo effetti) Fate clic sul triangolino per espandere la proprietà dell'effetto e visualizzarne i grafici di valore e velocità.
- (Pannello Timeline) Scegliete la proprietà dell'effetto dal menu a comparsa accanto al nome della clip o della traccia.

- 5 Spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione temporale in cui volete aggiungere un fotogramma chiave.

- 6 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave e regolate il valore della proprietà dell'effetto.
- Fate clic sul grafico di un fotogramma chiave con lo strumento selezione o penna tenendo premuto Ctrl e regolate il valore della proprietà dell'effetto. Potete aggiungere un fotogramma chiave in qualsiasi punto del grafico usando lo strumento selezione o penna. Non è necessario posizionare l'indicatore del tempo corrente.
- (Solo pannello Controllo effetti) Regolate i comandi per la proprietà di un effetto, creando così automaticamente un fotogramma chiave alla posizione temporale corrente.

- 7 Ripetete i punti 5 e 6 come richiesto per aggiungere fotogrammi chiave e regolare la proprietà dell'effetto.

 Se desiderate regolare ulteriormente un fotogramma chiave esistente, utilizzate la freccia dello strumento di navigazione dei fotogrammi chiave  per raggiungerlo.

## Consultate anche

“Visualizzare i fotogrammi chiave nel pannello Timeline” a pagina 217

“Per regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti” a pagina 240

“Per applicare un effetto a una clip” a pagina 237

## Per eliminare fotogrammi chiave

Quando un fotogramma chiave diventa superfluo, potete facilmente eliminarlo da una proprietà dell'effetto nel pannello Controllo effetti o Timeline. Potete rimuovere tutti i fotogrammi chiave in una volta o disattivare i fotogrammi per una singola proprietà, quando disattivate i fotogrammi chiave con il pulsante Attiva/disattiva animazione in Controllo effetti, vengono eliminati i fotogrammi chiave esistenti e non è possibile creare nuovi fotogrammi se non dopo aver riattivato la funzione.

- 1 Assicuratevi che nel pannello Controllo effetti o Timeline siano visibili i grafici delle proprietà dell'effetto.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate uno o più fotogrammi chiave e scegliete Modifica > Cancella. Potete anche premere Elimina.
  - Spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma chiave e fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave.

- (Solo pannello Controllo effetti) Per eliminare tutti i fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto, fate clic sul pulsante Attiva/Disattiva animazione a sinistra del nome dell'effetto o della proprietà. Quando viene richiesta la conferma, fate clic su OK.

**Nota:** Quando disattivate il pulsante Attiva/disattiva animazione, i fotogrammi chiave della proprietà vengono eliminati in modo permanente e il valore della proprietà diventa il valore della posizione temporale corrente. Non è possibile ripristinare i fotogrammi chiave eliminati riattivando il pulsante Attiva/disattiva animazione. Se eliminate accidentalmente i fotogrammi chiave, scegliete Modifica > Annulla.

## Consultate anche

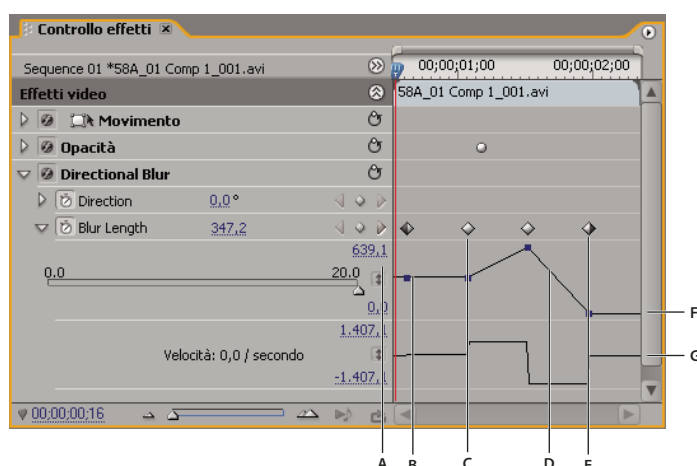
“Visualizzare i fotogrammi chiave nel pannello Timeline” a pagina 217

“Per visualizzare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 216

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

## Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti, potete eseguire regolazioni di precisione sui fotogrammi chiave per tutte le proprietà dell'effetto modificando i relativi grafici. Una volta attivata l'impostazione di fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto, potete visualizzare i grafici del valore e della velocità. I grafici del valore forniscono informazioni sul valore dei fotogrammi chiave di tipo non spaziale, come la Scala, in qualsiasi posizione temporale. Inoltre, mostrano e consentono di modificare l'interpolazione tra i fotogrammi chiave. Potete utilizzare il grafico della velocità per regolare con precisione la velocità di movimento tra i fotogrammi chiave.




Grafici del valore e della velocità delle proprietà dell'effetto

A. Marcatore del fotogramma chiave B. Grafico del livello indicante un valore immutato C. Grafico di crescita indicante l'aumento del valore D. Grafico di riduzione indicante la diminuzione del valore E. Fotogramma chiave F. Grafico dei valori G. Grafico della velocità

- 1 Nel pannello Timeline, selezionate una clip contenente un effetto di cui desiderate regolare i fotogrammi chiave.
- 2 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere i controlli dell'effetto.
- 3 Fate clic sul triangolino accanto al nome della proprietà per visualizzare i rispettivi grafici del valore e della velocità.

**Nota:** Se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, i grafici hanno l'aspetto di righe dritte.

- 4 (Opzionale) Per una migliore visualizzazione del grafico, passate lo strumento selezione o penna sulla linea di delimitazione sotto il grafico fino a che il puntatore si trasforma in un puntatore segmento di fotogramma chiave , quindi trascinate per aumentare l'altezza dell'area del grafico.
- 5 Utilizzate lo strumento selezione o penna per trascinare il fotogramma in alto o in basso nel grafico del valore, modificando il valore della proprietà dell'effetto.



***Nota:** Nel grafico del valore o della velocità, non è possibile spostare un fotogramma chiave verso destra o sinistra per modificare la posizione temporale corrente. Al contrario, trascinate il marcatore del fotogramma chiave sul grafico usando lo strumento selezione o penna.*

## Consultate anche



“Per aggiungere fotogrammi chiave per l'animazione” a pagina 221

## Specificare i valori dei fotogrammi chiave nel pannello Timeline

Per modificare i fotogrammi chiave nel pannello Timeline potete usare lo strumento selezione o penna. Per aumentare o diminuire i valori, trascinate i fotogrammi chiave verticalmente. Quando utilizzate in modalità grafica i fotogrammi chiave nel pannello Timeline, tenete presente il modo in cui i valori e le unità di specifiche proprietà vengono rappresentati lungo l'asse verticale del grafico temporale, come descritto negli esempi seguenti:

- L'opacità è misurata da un valore minimo di 0% a un massimo di 100%, con valore centrale di 50%.
- La rotazione è misurata in rotazioni e gradi, con valore centrale di 0° (assenza di rotazione). I valori di rotazione in senso orario si trovano sopra il centro; quelli in senso antiorario sotto il centro.
- Il bilanciamento dell'audio è misurato da un minimo di -100 a un massimo di 100 con valore centrale di 0 (bilanciamento neutro). Se trascinate sopra il centro, il bilanciamento si sposta verso il canale di sinistra, con un valore negativo. Se trascinate sotto il centro, il bilanciamento si sposta verso il canale di destra, con un valore positivo.

## Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Timeline

- 1 Assicuratevi che nel pannello Timeline sia presente almeno una clip contenente uno o più effetti con fotogrammi chiave.
- 2 Verificate che i fotogrammi chiave della clip o della traccia siano visibili.
- 3 Selezionate la proprietà da regolare nel menu degli effetti che compare accanto al nome della clip o della traccia. Se questo menu non è visibile, provate a ingrandire il pannello Timeline.
- 4 Usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate i fotogrammi chiave, anche non adiacenti, da modificare.
  - Posizionate lo strumento selezione o penna su un fotogramma chiave o un suo segmento. Lo strumento assume l'aspetto del puntatore per fotogrammi chiave  o per segmenti di fotogramma chiave .
- 5 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:
  - Trascinate un fotogramma chiave o un segmento verso l'alto o il basso per modificarne il valore. Mentre eseguite il trascinamento, una descrizione ne indica il valore attuale. Se non sono presenti fotogrammi chiave, il trascinamento modifica il valore di tutta la clip o la traccia.
  - Trascinate un fotogramma chiave a destra o a sinistra per cambiarne la posizione temporale. Mentre eseguite il trascinamento, una descrizione indica la posizione temporale corrente. Se spostate un fotogramma chiave sopra un altro, il nuovo fotogramma chiave sostituisce quello vecchio.

## Consultate anche

“Per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave” a pagina 219

“Per applicare un effetto a una clip” a pagina 237

“Informazioni sul pannello Timeline” a pagina 99

## Per ottimizzare l'automazione di fotogrammi chiave

L'automatizzazione delle modifiche all'audio nella finestra Mixer può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio e causare quindi un degrado delle prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. Uno dei vantaggi è rappresentato dal fatto che i singoli fotogrammi chiave possono essere modificati molto più facilmente quando sono inseriti con minore densità nella traccia.

**1** Scegliete Modifica > Preferenze > Audio.

**2** Nel riquadro Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave, selezionate una o entrambe le opzioni riportate di seguito e fate clic su OK:

**Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave** Crea fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che non hanno una relazione lineare con i fotogrammi chiave iniziale e finale. Supponete, ad esempio, di volere automatizzare una dissolvenza tra 0 dB e -12 dB. Quando l'opzione è selezionata, Adobe Premiere Pro crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che presentano un incremento di valore tra il fotogramma chiave iniziale (0 dB) e quello finale (-12 dB). Se non selezionate questa opzione, è possibile che Adobe Premiere Pro crei tra questi due punti, sulla base della velocità di variazione del valore, svariati fotogrammi chiave incrementali di valore identico. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

**Assottigliamento intervallo tempo minimo** Crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza di intervalli maggiori rispetto al valore specificato. Specificate un valore tra 1 e 2000 millisecondi.

## Consultate anche



“Automatizzare le modifiche all'audio nel Mixer audio” a pagina 187

# Spostare e copiare fotogrammi chiave

## Per spostare fotogrammi chiave

Potete spostare qualunque fotogramma chiave in una posizione temporale diversa. Quando spostate i fotogrammi chiave, insieme ai valori spostate anche le impostazioni. Lo spostamento dei fotogrammi chiave semplifica la variazione della velocità delle animazioni.

I fotogrammi chiave selezionati possono essere spostati sopra e oltre i fotogrammi chiave che li circondano. Potete inoltre trascinarli oltre i punti di attacco e stacco delle clip, anche se restano validi i limiti imposti dagli oggetti multimediali sorgente.

**Nota:** Il primo fotogramma chiave usa sempre l'icona del fotogramma chiave iniziale  e l'ultimo fotogramma chiave quella del fotogramma chiave finale .

❖ Usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Timeline selezionate uno o più fotogrammi chiave e trascinate sulla posizione temporale richiesta.
- Nel pannello Controllo effetti, selezionate uno o più marcatori dei fotogrammi chiave e trascinate sulla posizione temporale richiesta.

**Nota:** Quando spostate più fotogrammi chiave alla volta, i fotogrammi selezionati mantengono la loro distanza relativa.

## Per copiare e incollare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Potete copiare i fotogrammi chiave e incollarli in una nuova posizione temporale nella proprietà della clip o nella stessa proprietà di un effetto, ma in una clip diversa. Quando vengono incollati in un'altra clip, i fotogrammi chiave appaiono nella proprietà corrispondente dell'effetto della clip di destinazione. Il primo fotogramma chiave appare nella posizione temporale corrente; gli altri seguono secondo un ordine relativo. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente,

i fotogrammi chiave situati dopo lo stacco della clip di destinazione vengono incollati nella clip ma non sono visibili finché non disattivate l'opzione Aggancia alla clip. Dopo essere stati incollati, i fotogrammi chiave rimangono selezionati, pronti per essere spostati nella clip di destinazione.

- 1 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto e visualizzarne comandi e fotogrammi chiave.
- 2 Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
- 3 Scegliete Modifica > Copia.
- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Spostate l'indicatore del tempo attuale nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.
  - Selezionate un'altra clip, expandete la proprietà desiderata nel pannello Controllo effetti, spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.



*Potete anche spostare un fotogramma chiave in una diversa posizione temporale mediante trascinamento.*

## Consultate anche

“Per selezionare fotogrammi chiave” a pagina 220

“Per visualizzare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 216

## Copiare e incollare fotogrammi chiave nel pannello Timeline

Per applicare rapidamente gli stessi valori dei fotogrammi chiave in un determinato punto nel tempo o in un'altra clip o traccia, potete copiare o incollare i fotogrammi chiave. Quando li incollate, il primo fotogramma chiave compare nella posizione temporale corrente e gli altri seguono nell'ordine corrispondente. I fotogrammi chiave restano selezionati una volta incollati per consentire di ottimizzarne la posizione nel pannello Timeline.

Potete incollare fotogrammi chiave solo in clip o tracce che visualizzano la stessa proprietà dei fotogrammi chiave copiati. Inoltre, Adobe Premiere Pro può incollare i fotogrammi chiave in corrispondenza dell'indicatore del tempo attuale solo su una clip o una traccia alla volta. Dato che l'indicatore del tempo corrente può comprendere più tracce video e audio, Adobe Premiere Pro stabilisce in che punto incollare i fotogrammi chiave in base ai seguenti criteri:

- Se l'indicatore del tempo attuale si trova all'interno di una clip selezionata, i fotogrammi chiave vengono incollati in questa clip.
- Se i fotogrammi chiave audio vengono tagliati o copiati, Adobe Premiere Pro li incolla nella prima traccia in cui trova una proprietà di effetti corrispondente, cercando prima nelle tracce audio della sequenza, quindi nei suoi submix e infine nella traccia master.
- Il comando Incolla non è disponibile se nessuna delle condizioni descritte restituisce una traccia video o audio di destinazione che corrisponde sia alla proprietà di effetti che alla clip o alla traccia dei fotogrammi chiave tagliati o copiati. Ad esempio, se copiate i fotogrammi chiave di una traccia audio ma nella traccia audio di destinazione compaiono fotogrammi chiave di una clip, non è possibile incollare i fotogrammi chiave.

## Per copiare e incollare fotogrammi chiave nel pannello Timeline

- 1 Nel pannello Timeline, scegliete dal menu degli effetti di una traccia o clip per visualizzare la proprietà contenente i fotogrammi chiave da copiare.
- 2 Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
- 3 Scegliete Modifica > Copia.
- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Timeline della sequenza che contiene la clip o la traccia di destinazione:
  - Selezionate la clip in cui incollare i fotogrammi chiave.

- Specificate la traccia video o audio in cui far comparire i fotogrammi chiave copiati.

**5** Accertatevi che nella clip o nella traccia compaia la stessa proprietà di quella dei fotogrammi chiave copiati, altrimenti il comando Incolla non sarà disponibile. Se la proprietà non è disponibile nel menu a comparsa delle proprietà della clip o della traccia, è necessario applicare lo stesso effetto applicato alla clip o alla traccia dalla quale avete copiato i fotogrammi chiave.

**6** Spostate l'indicatore del tempo attuale nel punto in cui desiderate che compaiano i fotogrammi chiave.

**7** Scegliete Modifica > Incolla.

### Consultate anche

“Per selezionare fotogrammi chiave” a pagina 220

## Controllare le modifiche degli effetti usando l'interpolazione dei fotogrammi chiave

### Informazioni sull'interpolazione

L'*interpolazione* è l'operazione di inserimento di dati sconosciuti tra due valori conosciuti. Nel video digitale e nella cinematografia, questa operazione solitamente comporta la generazione di nuovi valori tra due fotogrammi chiave. Ad esempio, per fare in modo che un elemento grafico (ad esempio, un titolo) si sposti a sinistra di cinquanta pixel sullo schermo nel corso di 15 fotogrammi, è necessario impostare la posizione dell'elemento nel primo e nel quindicesimo fotogramma, da contrassegnare entrambi come fotogrammi chiave. Il software quindi completa l'interpolazione dei fotogrammi intermedi rendendo uniforme l'effetto dello spostamento. L'interpolazione genera tutti i fotogrammi tra una coppia di fotogrammi chiave; per questo motivo, viene spesso denominata *tweening* (che in inglese indica un'accoppiata, un gemellaggio). L'interpolazione tra fotogrammi chiave può essere utilizzata per animare movimento, effetti, livelli audio, regolazioni di immagine, trasparenza, modifiche di colore e numerosi altri elementi visivi e sonori.

I due tipi di interpolazione più comuni sono *interpolazione lineare* e *interpolazione di Bezier*.

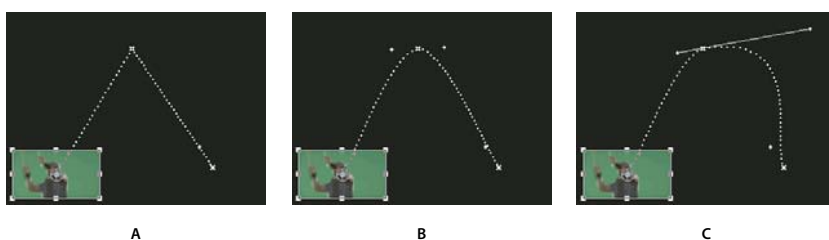
**Interpolazione lineare** Crea una modifica a incrementi uniformi da un fotogramma chiave all'altro, in cui ciascun fotogramma intermedio presenta una quota ugualmente suddivisa del valore di modifica. Le modifiche create con l'interpolazione lineare iniziano e terminano bruscamente e si sviluppano a una velocità costante tra ciascuna coppia di fotogrammi chiave.

**Interpolazione di Bezier** Consente di modificare la frequenza di modifica, accelerando o riducendo la velocità in base alla forma di una curva di Bezier, ad esempio aumentando la frequenza nel primo fotogramma e riducendola nel secondo.

### Per cambiare il metodo di interpolazione di un fotogramma chiave

Potete controllare in modo preciso le modifiche apportate alle animazioni regolando opportunamente l'interpolazione dei fotogrammi chiave. Potete scegliere il tipo di interpolazione da un menu di scelta rapida oppure trasformare direttamente un tipo di fotogramma chiave in un altro agendo manualmente sul fotogramma chiave o sulle maniglie.

**Nota:** Per cambiare rapidamente il tipo di interpolazione potete usare anche i comandi *Ingresso graduale* e *Uscita graduale*.



Modificare l'interpolazione dei fotogrammi chiave  
A Fotogramma chiave spaziale lineare B. Interpolazione con curva di Bezier automatica C. interpolazione con curva di Bezier continua

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Controllo effetti, fate clic con il pulsante destro del mouse su un marcatore del fotogramma chiave.
- Nel pannello Timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma chiave.

**2** Scegliete un metodo di interpolazione dal menu di scelta rapida:

**Lineare** Crea una frequenza di variazione uniforme tra fotogrammi chiave.

**Bezier** Consente di regolare manualmente la forma del grafico su un lato di un fotogramma chiave. Questo metodo consente di apportare modifiche molto graduali.

**Curva Bezier autom.** Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave. Man mano che modificate il valore di un fotogramma chiave, le maniglie direzionali automatiche di Bezier variano in modo da assicurare una transizione graduale tra i fotogrammi chiave.

**Curva Bezier continua** Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave. A differenza del metodo di interpolazione con curva di Bezier automatica, tuttavia, la curva continua consente di agire manualmente sulle maniglie di direzione. Man mano che modificate la forma di un grafico su un lato di un fotogramma chiave, anche la forma sull'altro cambia per assicurare una transizione graduale.

**Blocco** Modifica un valore di proprietà senza transizione graduale (improvvisi modifiche dell'effetto). Il grafico relativo a un fotogramma chiave al quale è applicata l'interpolazione Blocco ha l'aspetto di una linea dritta orizzontale.

**Ingresso graduale** Rallenta le modifiche del valore all'ingresso nel fotogramma chiave.

**Uscita graduale** Accelera gradualmente le modifiche di valore all'uscita dal fotogramma chiave.

**Nota:** Anche se i metodi di interpolazione possono modificare la velocità di variazione della proprietà tra un fotogramma chiave e l'altro, non possono modificare la durata effettiva dell'intervallo tra i fotogrammi chiave. La durata è determinata dall'intervallo temporale (dalla distanza nel righello temporale) tra i fotogrammi chiave.



Metodi di interpolazione dei fotogrammi chiave  
A. Attacco/Stacco normale B. Bezier/Curva Bezier cont./Ingresso graduale/Uscita graduale C. Curva Bezier autom. D. Blocco

## Consultate anche

“Informazioni sull'interpolazione” a pagina 226

## Controllare le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier

Le maniglie di Bezier sono controlli bidirezionali che modificano la curvatura del segmento di linea compreso tra la maniglia e il punto successivo sull'altro lato. Più allontanate la maniglia dal vertice (punto centrale), più evidente sarà la curvatura. La curva creata trascinando la maniglia di Bezier determina l'uniformità con cui vengono eseguiti effetto e movimento mentre il parametro dell'animazione entra ed esce da un fotogramma chiave. Anziché scegliere semplicemente il metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave, potete usare le maniglie per controllare le modifiche delle animazioni in modo più preciso. Potete manovrare le maniglie di Bezier nel pannello Timeline, Controllo effetti o Monitor programma.

## Per creare fotogrammi chiave di Bezier

**1** Nel pannello Timeline selezionate la clip contenente i fotogrammi chiave da regolare ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Pannello Timeline) Scegliete la proprietà da regolare dal menu a comparsa degli effetti accanto al nome della clip o della traccia. Regolate l'interpolazione temporale di una proprietà nel pannello Timeline. Se preferite, potete selezionare la clip nel Monitor programma e modificare l'interpolazione spaziale in quel contesto.
- (Pannello Controllo effetti) Selezionate i marcatori del fotogramma chiave di una proprietà dell'effetto per i fotogrammi chiave da regolare.

**2** Per scegliere un metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave effettuate una delle operazioni seguenti:

- (Pannello Timeline) Fate clic con il pulsante destro del mouse sul fotogramma chiave da regolare e scegliete un metodo di interpolazione dal menu.
- (Pannello Controllo effetti) Fate clic con il pulsante destro del mouse sul marcatore del fotogramma chiave da regolare e scegliete un metodo di interpolazione dal menu.

**3** Per cambiare manualmente il tipo di fotogramma chiave, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se il fotogramma chiave usa l'interpolazione Lineare, per modificarla in una curva di Bezier automatica, fate clic tenendo premuto Ctrl sul fotogramma chiave nel pannello Timeline oppure sul marcatore del fotogramma chiave nel pannello Controllo effetti. Se trascinate le maniglie, il fotogramma chiave si modifica in una curva di Bezier continua.
- Se il fotogramma chiave usa l'interpolazione con curva di Bezier automatica, fate clic sul fotogramma chiave tenendo premuto Ctrl, quindi trascinate verso l'esterno una maniglia direzionale per trasformare il fotogramma chiave in una curva di Bezier. L'interpolazione con curva di Bezier permette di controllare le maniglie direzionali separatamente l'una dall'altra. È sufficiente trascinare la maniglia per trasformarla in una curva di Bezier continua.
- Se il fotogramma chiave usa curve di Bezier, curve di Bezier continue o curve di Bezier automatiche, fate clic sul fotogramma chiave tenendo premuto Ctrl per trasformarlo in lineare. Le maniglie di Bezier scompaiono.

## Consultate anche


“Informazioni sull'interpolazione” a pagina 226

“Per visualizzare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 216

“Per visualizzare fotogrammi chiave e proprietà nel pannello Timeline” a pagina 218

## Per regolare le maniglie di Bezier

**1** Visualizzate il fotogramma chiave di Bezier su cui operare

**2** Selezionate lo strumento selezione o penna  ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per regolare la pendenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier in su o in giù. Spostando la maniglia verso l'alto le modifiche accelerano mentre spostandola verso il basso rallentano.
- Per regolare l'intervallo di influenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier verso sinistra o destra.

## Per ottimizzare la velocità di un effetto

Nel pannello Controllo effetti potete usare il grafico della velocità per regolare il movimento o la velocità di modifica di un valore immediatamente precedente e successivo a un fotogramma chiave. Tali regolazioni possono simulare il movimento reale. Potete, ad esempio, modificare il movimento di una clip in modo che rallenti appena prima di un fotogramma chiave e acceleri subito dopo. Potete controllare i valori sia di ingresso che di uscita da un fotogramma chiave oppure regolarli separatamente.

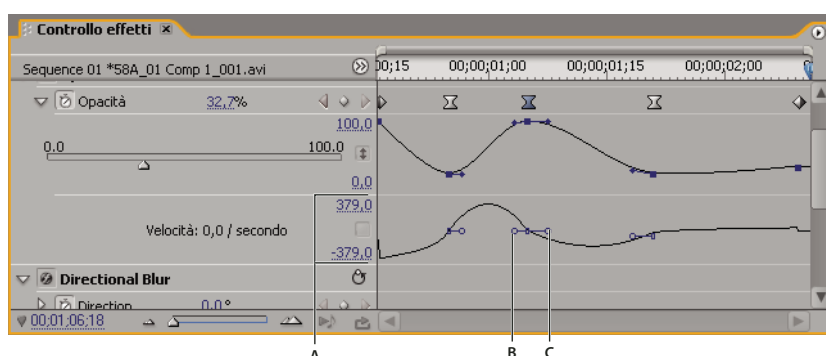


Grafico della velocità

A. Controlli di velocità B. Maniglie di direzione in ingresso C. Maniglie di direzione in uscita

**1** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto della proprietà dei fotogrammi chiave da regolare.

**Nota:** Se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, i grafici hanno l'aspetto di righe dritte.

**2** Nel grafico del valore, usate lo strumento selezione o penna per fare clic sul marcatore del fotogramma chiave per il fotogramma da regolare. Così facendo vengono visualizzate le maniglie di direzione e i controlli di velocità del fotogramma chiave nel grafico della velocità.

**3** Nel grafico della velocità usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per accelerare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave, trascinate verso l'alto una maniglia di direzione. Entrambe le maniglie si muovono insieme.
- Per rallentare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave, trascinate verso l'alto una maniglia di direzione. Entrambe le maniglie si muovono insieme.
- Per accelerare o rallentare solo l'ingresso al fotogramma chiave, fate clic sulla maniglia di direzione dell'ingresso tenendo premuto Ctrl e trascinate in su o in giù.
- Per accelerare o rallentare solo l'uscita dal fotogramma chiave, fate clic sulla maniglia di direzione di uscita tenendo premuto Ctrl e trascinate in su o in giù.

**Nota:** Per ricollegare le maniglie di ingresso e uscita, fate di nuovo clic su di esse tenendo premuto Ctrl.

- Per aumentare o diminuire l'influenza del valore di un fotogramma chiave sul fotogramma chiave precedente, trascinate verso destra o sinistra la maniglia di direzione in ingresso.
- Per aumentare o diminuire l'influenza del valore di un fotogramma chiave sul fotogramma chiave successivo, trascinate verso destra o sinistra la maniglia di direzione in uscita.

**Nota:** Dall'influenza dipende la velocità con cui il grafico della velocità raggiunge il valore impostato al fotogramma chiave, garantendo un controllo supplementare sulla forma del grafico.

I valori (a sinistra del grafico della velocità) cambiano man mano che si regola il grafico. Questi numeri rappresentano i valori massimi e minimi del grafico. Potete anche regolare la velocità modificando i valori numerici.

## Consultate anche

“Informazioni sull'interpolazione” a pagina 226

“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

# Effetto Movimento


## Animare clip con l'effetto Movimento

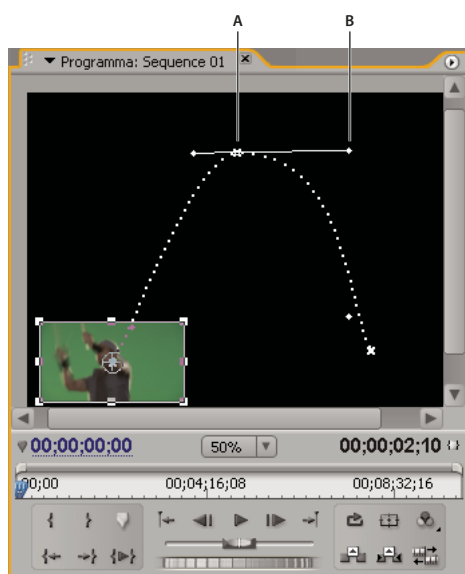
L'effetto Movimento consente di posizionare, ruotare o ridimensionare una clip all'interno di un fotogramma video. Per animare le clip è necessario impostare i fotogrammi chiave per le proprietà di movimento.

In base all'impostazione predefinita, a ogni clip aggiunta al pannello Timeline viene applicato l'effetto Movimento. Potete visualizzare e regolare le proprietà di questo effetto nel pannello Controllo effetti facendo clic sul triangolino accanto al nome del movimento. Le proprietà possono essere gestite direttamente in Monitor programma oppure attraverso i comandi del pannello Controllo effetti.

Per impostazione predefinita una clip appare al 100% delle dimensioni originali al centro del Monitor programma. I valori di posizione, scala e rotazione sono calcolati dal punto di ancoraggio, al centro della clip.



**Nota:** Non confondete il punto di ancoraggio di una clip con i punti di ancoraggio creati con lo strumento penna di Adobe Title Designer.

Dato che per loro natura sono relative allo spazio, le proprietà Posizione, Scala e Rotazione possono essere regolate in modo ottimale direttamente in Monitor programma. Quando fate clic sull'icona Trasformazione  accanto all'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, sulla clip in Monitor programma vengono visualizzate maniglie che consentono di manovrare direttamente la clip e regolare le proprietà dell'effetto Movimento. Benché visualizzato anche in Monitor programma, il punto di ancoraggio può essere modificato solo nel pannello Controllo effetti. Tutte le modifiche al punto di ancoraggio vengono tuttavia visualizzate in Monitor programma man mano che le apportate.



Monitor programma

A. Punti di ancoraggio B. Maniglia

 Gli effetti standard che consentono di manovrare direttamente le clip nel Monitor programma includono Fissa angoli, Ritaglia, Mascherino per elementi indesiderati, Effetti di luce, Speculare, Trasformazione e Vortice. La disponibilità di questa funzione è indicata dalla presenza dell'icona Trasformazione  accanto al nome dell'effetto nel pannello Controllo effetti.

## Consultate anche

“Per regolare posizione, scala e rotazione” a pagina 231

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215




## Per regolare posizione, scala e rotazione

Potete regolare la posizione, la scala e la rotazione di una clip e degli effetti di luce agendo direttamente sulle maniglie nel Monitor programma. Potete anche regolare le proprietà usando i controlli nel pannello Controllo effetti.

**Nota:** Anche gli effetti seguenti possono essere manovrati direttamente: *Fissa angoli, Ritaglia, Mascherino per elementi indesiderati, Speculare, Trasformazione e Vortice.*

**1** Selezionate una clip nel pannello Timeline.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:


- (Solo Effetti di luce) Applicate gli effetti di luce alla clip quindi fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a Effetti di luce nel pannello Controllo effetti.
- (Solo effetto Movimento) Fate clic sull'immagine nel Monitor programma oppure sull'icona Trasformazione accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti.

Nel Monitor programma vengono visualizzati le maniglie e il punto di ancoraggio.

**3** Nel monitor Programma effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per posizionare una clip o un effetto di luce, fate clic nel riquadro della clip o dell'effetto e trascinate alla nuova posizione. Non trascinate una maniglia per riposizionare la clip o l'effetto di luce.
- Per ridimensionare liberamente, trascinate una maniglia d'angolo della.
- Per ridimensionare una sola dimensione, trascinate una maniglia laterale (non d'angolo) della.
- Per ridimensionare in modo proporzionale, tenete premuto Maiusc e trascinate una maniglia.

**Nota:** Quando usate l'effetto di movimento per ridimensionare una clip, percentuali superiori al 100% applicate a video e immagini a bassa risoluzione possono accentuare eccessivamente l'effetto pixel.

- Per ruotare una clip o un effetto, posizionate il puntatore leggermente fuori da una delle maniglie in modo da farlo diventare l'icona Ruota  e trascinate. Tenendo premuto Maiusc mentre trascinate, la rotazione procede per incrementi di 45°. Con l'effetto Movimento potete anche trascinare in cerchio sino a quando la clip ruota il numero di volte richiesto per creare più rotazioni.



Per animare il movimento, il ridimensionamento o la rotazione nel tempo, impostate i fotogrammi chiave mentre manovrate la clip o l'effetto in Monitor programma.

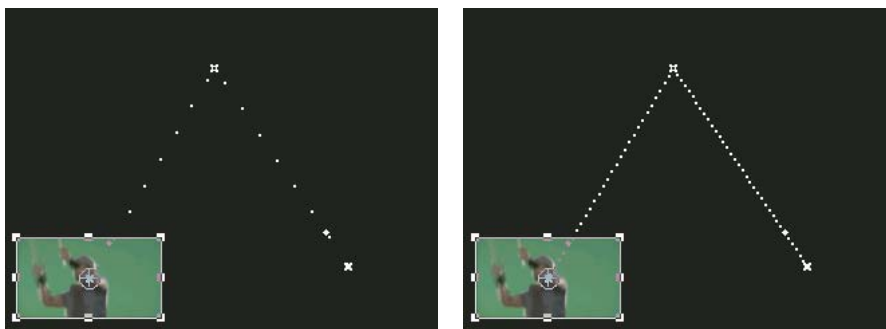
## Consultate anche

“Animare il movimento nel Monitor programma” a pagina 231


## Animare il movimento nel Monitor programma

Per realizzare animazioni, inquadrature e suddivisioni dello schermo, potete elaborare la clip direttamente nel Monitor programma e impostare i fotogrammi chiave per l'effetto Movimento. Regolando la posizione e la scala di una clip nel Monitor programma è possibile visualizzare le clip nelle tracce sottostanti e creare interessanti composizioni.

Quando si esegue l'animazione della posizione di una clip, il relativo movimento viene rappresentato da un tracciato in Monitor programma. Le piccole X bianche indicano le posizioni con fotogrammi chiave; le linee punteggiate indicano le posizioni in corrispondenza dei fotogrammi interpolati; il simbolo circolare del punto di ancoraggio indica il centro della clip nel fotogramma corrente. Lo spazio tra i puntini rappresenta la velocità tra i fotogrammi chiave: maggiore è lo spazio vuoto, più rapido è il movimento e viceversa.



Clip nel Monitor programma che mostra un tracciato con movimento veloce (a sinistra) rispetto a uno con movimento lento (a destra)

 Per applicare velocemente l'effetto Movimento alla clip di una sequenza potete fare clic sull'immagine nel Monitor programma e iniziare l'elaborazione (senza prima fare clic sull'icona Trasformazione accanto all'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti). Se regolate la posizione dell'immagine, potete ulteriormente perfezionarne il movimento ricorrendo ai fotogrammi chiave di Bezier.

### Consultate anche

“Per regolare posizione, scala e rotazione” a pagina 231


“Informazioni sull'interpolazione” a pagina 226

“Controllare le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier” a pagina 227

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215





### Per animare una clip nel Monitor programma

Quando è selezionato un effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, potete elaborare la clip nel Monitor programma. Per creare un'animazione, impostate i fotogrammi chiave per una o più proprietà dell'effetto Movimento (ad esempio, Posizione).

- 1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.
  - Fate clic sull'immagine nel Monitor programma.
  - Fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti.

Nel Monitor programma, intorno al perimetro della clip, appaiono varie maniglie.

**Nota:** Se le maniglie non sono visibili attorno alla clip, riducete la percentuale del livello di zoom nel Monitor programma fino a visualizzare l'area di lavoro grigia intorno ai fotogrammi video.


- 3 Spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione temporale in cui deve iniziare l'animazione (qualunque fotogramma tra l'attacco corrente e lo stacco della clip).
- 4 Nel pannello Controllo effetti expandete l'effetto Movimento e fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione  accanto alle singole proprietà da definire in quella posizione temporale. In corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente appare un'icona di fotogramma chiave per la proprietà selezionata.
- 5 Nel Monitor programma modificate il valore del fotogramma chiave posizionando il puntatore vicino a una delle otto maniglie quadrate della clip, in modo da ottenere uno dei seguenti strumenti:
  - Il puntatore di selezione  per impostare il valore della posizione.
  - Il puntatore di rotazione  per impostare il valore di rotazione.
  - Il puntatore di scala  per impostare il valore di scala.

**Nota:** Se le maniglie della clip scompaiono, rifelezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.

**6** Nel pannello Timeline o Controllo effetti, portate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale in cui volete definire un nuovo valore per la proprietà (e quindi un nuovo fotogramma chiave).

**7** Regolate la clip nel Monitor programma in modo da impostare un nuovo valore per ogni proprietà per cui avete creato fotogrammi chiave al punto 3. Nel pannello Controllo effetti, in corrispondenza con l'indicatore del tempo corrente, appare l'icona di un nuovo fotogramma chiave.


**8** Se necessario, ripetete i punti 5 e 6.

 *Quando animate una clip, può essere utile ridurre il livello di ingrandimento del Monitor programma. Potrete così controllare un'area più ampia del tavolo di montaggio, esterna alla zona visibile dello schermo, utile per posizionare le clip fuori schermo.*

## Per modificare i fotogrammi chiave di posizione in un tracciato di movimento

Per modificare il valore di un fotogramma chiave di posizione, e quindi il tracciato del movimento, è sufficiente trascinare tale fotogramma (indicato da un X bianca) nel Monitor programma.

**1** Selezionate una clip che abbia fotogrammi chiave di movimento.

**2** Fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti. Il tracciato di movimento della clip appare nel Monitor programma.

**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare un fotogramma chiave esistente, trascinatene la maniglia nel Monitor programma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave di posizione, impostate il valore temporale corrente tra i fotogrammi chiave esistenti, quindi trascinate l'immagine nel Monitor programma. Nella timeline e nei pannelli Controllo effetti e Timeline appare un nuovo fotogramma chiave.

**Nota:** Questa procedura cambia il valore della posizione in corrispondenza del fotogramma chiave. Per modificare i tempi del fotogramma chiave, spostate le icone dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti.

- Per regolare una maniglia di Bezier, trascinatene una del fotogramma chiave tenendo premuto Ctrl.

## Consultate anche

“Informazioni sull'interpolazione” a pagina 226

“Per animare una clip nel Monitor programma” a pagina 232

# Capitolo 13: Usare gli effetti

## Operazioni con gli effetti

### Operazioni con gli effetti

Adobe Premiere Pro include vari effetti audio e video da applicare alle clip del programma video. Con un effetto potete aggiungere una particolare caratteristica visiva o sonora o applicare un attributo particolare. Potete ad esempio alterare l'esposizione o il colore della pellicola, manipolare i suoni, distorcere le immagini o aggiungere effetti artistici. Gli effetti possono anche essere usati per ruotare e animare una clip o per regolarne dimensioni e posizione a livello di fotogramma. L'intensità di un effetto è determinata da valori che potete controllare. I controlli di tutti gli effetti possono essere animati anche utilizzando i fotogrammi del pannello Controllo effetti.

Adobe Premiere Pro dispone di effetti fissi ed effetti standard. Gli effetti standard in genere interessano la qualità delle immagini e l'aspetto di una clip; gli effetti fissi agiscono sulla posizione, la scala, il movimento, l'opacità e il volume audio. Per impostazione predefinita, gli effetti fissi vengono applicati automaticamente a tutte le clip di una sequenza.

In Adobe Premiere Pro potete creare e applicare configurazioni predefinite per tutti gli effetti. Potete animare gli effetti impiegando i fotogrammi e visualizzare le informazioni sui singoli fotogrammi direttamente nel pannello Timeline.

**Nota:** Adobe Premiere Pro è in grado di elaborare tutti gli effetti aventi una profondità del colore da 8 bit nello spazio colore RGB. Alcuni effetti possono essere elaborati a una profondità del colore da 16 o 32 bit (virgola mobile) e alcuni nello spazio colore YUV. Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Rendering video, quindi selezionate l'opzione Profondità di bit massima per fare in modo che Adobe Premiere Pro elabori gli effetti alla più alta qualità possibile. Ricordate che questa opzione assorbe molta della potenza del processore.

### Consultate anche

“Impostazioni predefinite degli effetti” a pagina 242

“Informazioni sugli effetti fissi” a pagina 234

“Informazioni sugli effetti standard” a pagina 235

“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

### Informazioni sugli effetti fissi

A ogni clip aggiunta al pannello Timeline vengono già applicati alcuni effetti fissi o incorporati. Gli effetti fissi controllano le caratteristiche proprie di una clip e sono mostrati nel pannello Controllo effetti ogni volta che selezionate la clip. Potete regolare tutti gli effetti fissi nel pannello Controllo effetti; tuttavia, il monitor Programma, il pannello Timeline e il Mixer audio includono controlli che potrebbero risultare più facili da usare. Gli effetti fissi includono quanto segue:

**Movimento** Include caratteristiche che consentono di animare, ruotare e ridimensionare le clip o di comporle con altre clip. (Per regolare l'effetto Movimento nel monitor Programma, consultate “Per regolare posizione, scala e rotazione” a pagina 231 e “Animare il movimento nel Monitor programma” a pagina 231.)

**Opacity (Opacità)** Consente di ridurre l'opacità di una clip perché sia utilizzata in effetti come sovrapposizioni e dissolvenze. (Per regolare l'effetto Opacità nel pannello Timeline, consultate “Regolare l'opacità delle clip” a pagina 334).

**Volume** Controlla il volume delle clip contenenti audio. (Per regolare l'effetto Volume nel pannello Timeline, Controllo effetti o Mixer audio, consultate “Per regolare il volume nel pannello Timeline” a pagina 176, “Per regolare il volume nel pannello Controllo effetti pannello” a pagina 176 e “Per impostare un livello di output uniforme della traccia in Mixer audio” a pagina 176).

Gli effetti fissi sono incorporati nella clip; per attivarli è quindi sufficiente regolarne le caratteristiche.

Adobe Premiere Pro esegue il rendering degli effetti fissi dopo quello di tutti gli eventuali effetti standard applicati alla clip. Gli effetti standard sono sottoposti a rendering nell'ordine in cui appaiono, dall'alto al basso. Potete cambiare l'ordine degli effetti standard trascinandoli in una posizione diversa nel pannello Controllo effetti, ma non potete spostare gli effetti fissi. Per cambiare l'ordine di rendering degli effetti fissi, utilizzate effetti standard equivalenti: utilizzate l'effetto Trasformazione al posto dell'effetto Movimento, l'effetto Regolazione alfa al posto dell'Opacità e l'effetto Volume al posto dell'effetto fisso Volume. Benché non siano identici agli effetti fissi, i parametri di questi effetti sono equivalenti.

## Informazioni sugli effetti standard

Gli effetti standard sono effetti aggiuntivi da applicare alle clip per ottenere il risultato desiderato. Potete applicare qualsiasi combinazione di effetti standard alle clip di una sequenza. Con gli effetti standard potete aggiungere caratteristiche speciali o elaborare i video, ad esempio regolandone la tonalità o tagliando dei pixel. Adobe Premiere Pro include numerosi effetti video e audio, disponibili nel pannello Effetti. Gli effetti standard devono essere applicati a una clip e successivamente regolati nel pannello Controllo effetti. Alcuni effetti video permettono la manipolazione diretta mediante le maniglie disponibili nel monitor Programma. Tutte le proprietà degli effetti standard possono essere animate nel tempo utilizzando i fotogrammi e cambiando la forma dei grafici nel pannello Controllo effetti. La transizione o la velocità dell'effetto di animazione possono essere regolate con precisione modificando la forma delle curve di Bezier nel pannello Controllo effetti.

**Nota:** Gli effetti elencati nel pannello Effetti dipendono dai file effettivamente presenti nella cartella dei plug-in di Adobe Premiere Pro. Per disporre di un maggior numero di effetti, potete aggiungere altri plug-in compatibili di Adobe o di altri produttori.

## Consultate anche

“Per applicare un effetto a una clip” a pagina 237

## Informazioni sugli effetti basati sulle clip e sulle tracce

Tutti gli effetti video, sia fissi che standard, sono basati sulle clip. In altre parole, alterano le singole clip. Tutte le clip includono effetti fissi; per creare il risultato desiderato è quindi sufficiente applicare gli effetti standard. Per applicare un effetto basato sulle clip a più clip per volta, potete creare una sequenza nidificata.

Gli effetti audio possono invece essere applicati sia alle clip che alle tracce. Per applicare effetti *basati sulle tracce*, usate il Mixer audio. Se aggiungete fotogrammi chiave a un effetto, potete regolare l'effetto sia nel Mixer audio che nel pannello Timeline.

## Consultate anche

“Informazioni sul pannello Timeline” a pagina 99

## Usare gli effetti di altri prodotti

Oltre ai numerosi effetti inclusi in Adobe Premiere Pro, molti altri effetti sono disponibili sotto forma di plug-in, acquistabili presso Adobe o altri produttori, o reperibili da altre applicazioni compatibili. Molti plug-in di Adobe After Effects ad esempio possono essere copiati nella cartella dei plug-in di Adobe Premiere Pro e usati durante l'elaborazione dei video. Adobe tuttavia supporta solo i plug-in che vengono installati insieme all'applicazione.

Un effetto diventa disponibile in Adobe Premiere Pro non appena il relativo file plug-in è copiato nella cartella dei plug-in (per impostazione predefinita nella cartella Adobe Premiere Pro. Se avete acquistato plug-in aggiuntivi, comprato Adobe Premiere Pro come parte di un'offerta di componenti hardware o eliminato i file dalla cartella dei plug-in, potreste disporre di una serie di effetti diversi da quelli descritti nell'Aiuto di Adobe Premiere Pro.

L'elenco completo dei fornitori di plug-in è disponibile sul sito Web di Adobe.

**Nota:** Se avete usato effetti che non sono forniti con Adobe Premiere Pro e dovete aprire il progetto su un altro sistema Adobe Premiere Pro, dovrete installare gli stessi effetti su quel sistema. All'apertura di un progetto con riferimenti a effetti mancanti, Adobe Premiere Pro rimuove i corrispondenti effetti dal progetto.

## Informazioni sugli effetti GPU accelerati

Se utilizzate una scheda GPU (Graphics Processing Unit) che supporta Direct3D, PS 1.3+ e VS 1.1+, potete utilizzare tre effetti aggiuntivi che sfruttano le potenzialità di elaborazione video delle schede GPU e dell'ombreggiatura 3D: Punta arriciata, Rifrazione e Increspatura (circolare). Questi effetti sono disponibili nel raccoglitore Effetti GPU.

**Nota:** È possibile che le opzioni degli effetti non siano tutte disponibili se la vostra scheda video non dispone di Pixel Shader 2.0 e Vertex Shader 2.0.

## Consultate anche

“Effetto Punta arriciata” a pagina 291

“Effetto Rifrazione” a pagina 292

“Effetto Increspatura (circolare)” a pagina 292

## Operazioni con gli effetti obsoleti

Potete aprire, visualizzare ed eseguire il rendering dei progetti realizzati con Adobe Premiere 6.5 e 6.0 contenenti effetti non inclusi in Adobe Premiere Pro. Molti degli effetti delle versioni precedenti sono stati sostituiti da effetti nuovi e migliorati. Per ragioni di compatibilità con le versioni precedenti, Adobe Premiere Pro accetta tutti gli effetti obsoleti, che tuttavia non possono più essere applicati.

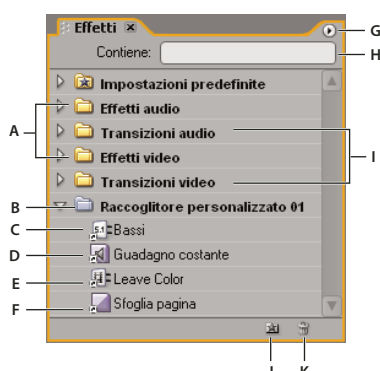
**Nota:** Adobe Premiere Pro non supporta gli effetti di Adobe Premiere 5.0 e li rimuove se aprite un file di progetto di Adobe Premiere 6.0 che li contiene.

# Applicare, rimuovere e organizzare gli effetti

## Usare il pannello Effetti

Gli effetti standard sono organizzati in due raccoglitori principali: Effetti video ed Effetti audio. All'interno di ciascun raccoglitore gli effetti sono raggruppati per tipo in raccoglitori nidificati. Ad esempio, il raccoglitore Sfocatura e nitidezza contiene tutti gli effetti per sfocare un'immagine, come Controllo sfocatura e Sfocatura direzione. Gli effetti audio sono inoltre raggruppati in base al tipo di clip che supportano: mono, stereo o 5.1. Potete anche individuare un effetto digitandone il nome nella casella di testo Contiene. Potete aggiungere altri raccoglitori in cui ospitare gli effetti preferiti o usati con maggiore frequenza.


Per aprire il pannello Effetti, scegliete Finestra > Effetti oppure fate clic sulla scheda Effetti




Pannello Effetti

A. Raccoglitori degli effetti B. Raccoglitore personalizzato C. Effetto audio D. Transizione audio E. Effetto video F. Transizione video G. Menu del pannello Effetti H. Casella di testo di ricerca I. Raccoglitori delle transizioni J. Nuovo raccoglitore personalizzato K. Elimina elemento personalizzato

### Per creare raccoglitori di effetti preferiti

- 1 Nel pannello Effetti fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato  oppure scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato dal menu della finestra Effetti. Viene visualizzato un nuovo raccoglitore personalizzato nel pannello Effetti. Potete rinominarlo.
- 2 Trascinate gli effetti nel raccoglitore Preferiti. Una copia dell'effetto viene elencata nel raccoglitore personalizzato. Potete creare altri raccoglitori personalizzati, numerati in sequenza.
- 3 Per rinominare un raccoglitore personalizzato, fate doppio clic su un nome esistente e digitate il nuovo nome.

### Per rimuovere un raccoglitore personalizzato

❖ Nel pannello Effetti selezionate un raccoglitore personalizzato e fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati  oppure scegliete Elimina elementi personalizzati nel menu del pannello Effetti.

*Nota:* I raccoglitori personalizzati possono essere eliminati solo dal pannello Effetti.

### Per applicare un effetto a una clip

Per applicare un effetto standard a una clip, potete semplicemente trascinare l'icona dell'effetto dal pannello Effetti alla clip, nel pannello Timeline; se la clip è selezionata, potete trascinare l'icona dell'effetto nel pannello Controllo effetti. Potete anche applicare lo stesso effetto più volte, ogni volta con impostazioni diverse. In alternativa, potete visualizzare e regolare gli effetti della clip nel pannello Timeline espandendone la traccia e selezionando le adeguate opzioni di visualizzazione. Potete inoltre disabilitare temporaneamente un effetto, che non viene rimosso, oppure rimuoverlo in modo definitivo. Per visualizzare e regolare gli effetti applicati alla clip selezionata, usate il pannello Controllo effetti.

Per impostazione predefinita quando applicate un effetto a una clip, l'effetto rimane attivo per tutta la durata della clip. Per fare in modo che un effetto inizi e finisca in posizioni temporali specifiche o che sia più o meno marcato, usate i fotogrammi chiave.

- 1 Nel pannello Effetti, procedere in uno dei modi seguenti per selezionare un effetto:
  - Espandete il raccoglitore Effetti video per individuare l'effetto video desiderato.
  - Espandete il raccoglitore Effetti audio per individuare l'effetto audio desiderato.
  - Digitate il nome dell'effetto desiderato nella casella di testo Contiene.
- 2 Trascinate l'effetto sopra una clip nel pannello Timeline. Per applicare un effetto audio, trascinate l'effetto sopra una clip audio o sopra la sezione audio di una clip video.

Non potete applicare effetti audio a una clip quando sono attivate le opzioni Mostra volume traccia o Mostra fotogrammi chiave traccia per la traccia audio.



*Se la clip è selezionata nel pannello Timeline e il pannello Controllo effetti è aperto, potete trascinare l'effetto direttamente nel pannello Controllo effetti.*

- 3 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per visualizzare le opzioni relative all'effetto, quindi specificate i valori per le varie opzioni.

### Consultate anche

“Usare il pannello Effetti” a pagina 236

### Per rimuovere un effetto da una clip

- 1 Selezionate la clip nel pannello Timeline.
- 2 Nel pannello Controllo effetti selezionate l'effetto oppure tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più effetti.

*Nota:* Non è possibile rimuovere gli effetti fissi: Controllo immagine, Movimento, Opacità e Volume.

- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Premete Canc o Backspace.
  - Scegliete Elimina effetto selezionato o Elimina tutti gli effetti dalla clip dal menu del pannello Controllo effetti.

## Per copiare e incollare uno o più effetti

Potete copiare e incollare uno o più effetti da una clip all'altra tramite il pannello Controllo effetti. Potete anche copiare tutti i valori degli effetti (inclusi i fotogrammi chiave per gli effetti fissi e standard) da una clip all'altra tramite il comando Incolla attributi.

Se l'effetto include fotogrammi chiave, questi appaiono in posizioni corrispondenti, calcolate dall'inizio della clip di destinazione. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente, i fotogrammi chiave vengono incollati dopo lo stacco della clip di destinazione. Per visualizzare questi fotogrammi chiave, spostate lo stacco della clip in una posizione temporale successiva al punto di inserimento del fotogramma chiave o deselezionate l'opzione Aggancia alla clip.

- 1** Nel pannello Timeline selezionate la clip che contiene l'effetto o gli effetti da copiare.
- 2** Nel pannello Controllo effetti selezionate l'effetto da copiare oppure tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più effetti.
- 3** Scegliete Modifica > Copia.
- 4** Nel pannello Timeline selezionate la clip nella quale copiare l'effetto e procedete in uno dei modi seguenti:
  - Per incollare uno o più effetti, scegliete Modifica > Incolla.
  - Per incollare tutti gli effetti, scegliete Modifica > Incolla attributi.

## Consultate anche

“Informazioni sul pannello Controllo effetti” a pagina 238

# Regolare gli effetti

## Informazioni sul pannello Controllo effetti

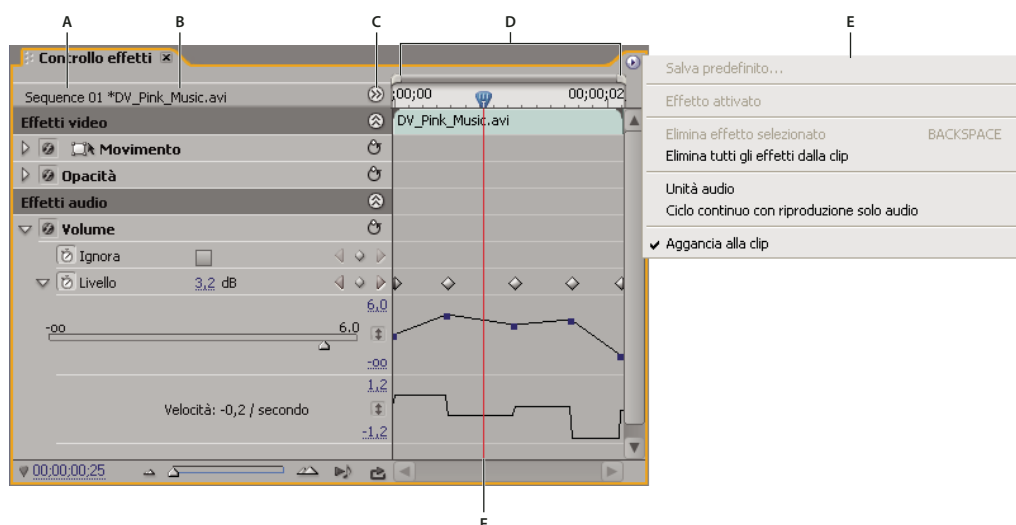
Quando applicate un effetto, viene visualizzato il pannello Controllo effetti, in cui sono elencati tutti gli effetti applicati alla clip selezionata. Tutte le clip contengono effetti fissi: gli effetti Movimento e Opacità sono inseriti nella sezione Effetti video, mentre l'effetto Volume è inserito nella sezione Effetti audio. L'effetto Volume è presente solo per clip audio o video alle quali è collegata una porzione audio.

Scegliete Finestra > Controllo effetti oppure fate clic sulla scheda Controllo effetti per visualizzare l'omonimo pannello. Benché sia possibile visualizzare il pannello Controllo effetti separatamente, potete scegliere di ancorarlo trascinando la scheda su un altro pannello.



*Per ottimizzare rapidamente lo spazio di lavoro per l'elaborazione degli effetti, scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Effetti.*

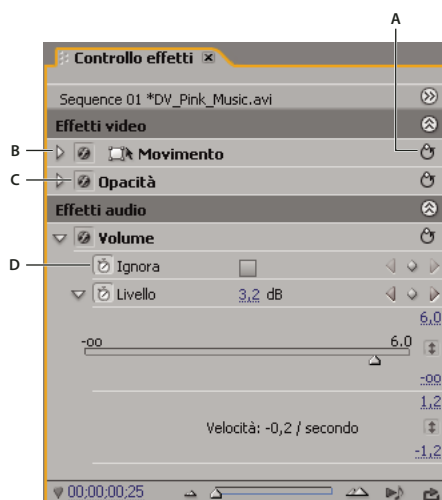




*Pannello Controllo effetti*

*A. Nome della sequenza B. Nome della clip C. Pulsante Mostra/Nascondi timeline D. Area dei fotogrammi chiave E. Menu del pannello Controllo effetti F. Indicatore del tempo corrente*

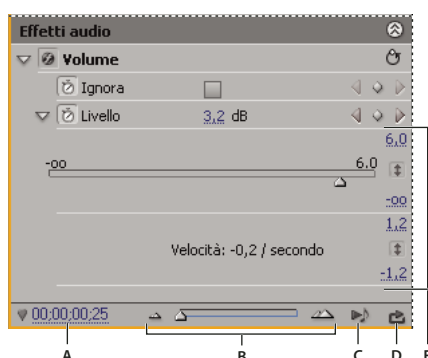
Il pannello Controllo effetti include una timeline, un indicatore del tempo corrente, i comandi di zoom e un'area di navigazione simile a quella presente nel monitor Programma e nel pannello Timeline. Per animare le proprietà degli effetti utilizzando i fotogrammi, potete fare clic sul triangolino per espandere la proprietà di un effetto e visualizzare i grafici Valore (per le proprietà) e Velocità (per la velocità di cambiamento della proprietà), nei quali apportare regolazioni specifiche ai fotogrammi. Potete regolare con precisione la velocità e la transizione dell'effetto di animazione manipolando le maniglie di Bezier, che consentono di cambiare la forma del grafico.



*Pannello Controllo effetti*

*A. Pulsante di ripristino effetto B. Pulsante Mostra/Nascondi effetto C. Pulsante di attivazione/disattivazione effetto D. Pulsante di attivazione dell'animazione*

Quando selezionate una clip nel pannello Timeline, il pannello Controllo effetti regola automaticamente il livello di zoom in modo che le icone di attacco e stacco della clip risultino centrate sulla timeline. Per visualizzare il resto del pannello Timeline, deselezionate Aggancia alla clip nel menu del pannello Controllo effetti. Non occorre posizionare l'indicatore del tempo corrente sopra una clip per attivare il pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti include anche i comandi per la riproduzione normale e ciclica delle clip audio. Sotto il righello temporale del pannello Controllo effetti si trova l'*area dei fotogrammi chiave*, in cui potete impostare fotogrammi chiave per il valore di ogni proprietà di un effetto, per un determinato fotogramma.



Pannello Controllo effetti

A. Valore temporale corrente B. Comandi di zoom C. Riproduci solo l'audio per questa clip D. Attiva/Disattiva riproduzione audio a ciclo continuo E. Valori dell'effetto

## Consultate anche

“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

“Per applicare un effetto a una clip” a pagina 237

## Per visualizzare gli effetti nel pannello Controllo effetti

❖ Nel pannello Controllo effetti, procedete in uno dei modi seguenti:

- Per visualizzare tutti gli effetti applicati a una clip, selezionate la clip nel pannello Timeline.

**Nota:** Il pannello Controllo effetti non viene visualizzato se nel pannello Timeline sono selezionate più clip.

- Per espandere o comprimere le intestazioni degli effetti video o audio, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi dell'intestazione stessa. Quando le frecce sono rivolte verso l'alto (☒), l'intestazione è espansa e mostra tutti gli effetti della sezione corrente; quando le frecce sono rivolte verso il basso (☑), l'intestazione è compressa.
- Per espandere o comprimere un effetto o le relative proprietà, fate clic sul triangolino posto a sinistra del nome o della proprietà dell'effetto. L'espansione dell'intestazione, ad esempio Movimento, mostra tutte le proprietà associate all'effetto scelto, mentre l'espansione di una proprietà singola mostra un controllo grafico, come un cursore o una ghiera.
- Per riordinare gli effetti, fate clic sul nome di un effetto e trascinatelo in una nuova posizione dell'elenco. Durante il trascinamento, una linea nera indica quando l'effetto è sopra o sotto un altro effetto. Quando rilasciate il mouse, l'effetto appare nella nuova posizione.

**Nota:** Gli effetti fissi (Movimento, Opacità e Volume) non possono essere riordinati.

- Per mostrare la timeline oltre i punti di attacco e stacco di una clip, deselezionate Aggancia alla clip dal menu del pannello Controllo effetti. Le aree della timeline oltre tali punti sono di colore grigio. Se l'opzione Aggancia alla clip è selezionata, la timeline è visibile solo tra l'attacco e lo stacco della clip.
- Per riprodurre l'audio della clip selezionata, fate clic sul pulsante Riproduci audio (🔊). Questo controllo è disponibile solo se la clip selezionata contiene audio associato.


## Per regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti


Il pannello Controllo effetti mostra tutti i controlli disponibili che consentono di agire sui parametri di un effetto. I controlli possono includere testo sottolineato, cursori, icone per i punti degli effetti, controlli per gli angoli, menu, campioni di colori, contagocce e grafici.


❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare il valore di una proprietà, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato da sinistra o destra.
- Fate clic sul valore della proprietà, digitate un nuovo valore e premete Invio.

- Espandete la proprietà facendo clic sul triangolino accanto al suo nome (se presente), quindi trascinate il cursore o il controllo per gli angoli (a seconda della proprietà).
- Per impostare un angolo, trascinate nell'area del controllo per gli angoli, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o selezionate il testo sottolineato, quindi immettete un valore.


 *Dopo aver fatto clic sul controllo per gli angoli, potete trascinare verso l'esterno per cambiare rapidamente i valori.*


- Per impostare il valore di un colore mediante lo strumento contagocce, fate clic con il colore desiderato su un punto qualsiasi dello schermo del computer. Per impostazione predefinita, il contagocce seleziona l'area di un pixel. Se fate clic tenendo premuto Ctrl, viene campionata un'area di 5 x 5 pixel.
- Per impostare il valore di un colore utilizzando il Selettore colore di Adobe, fate clic sul campione di colore nella finestra di dialogo del selettore, quindi fate clic su OK.
- Per ripristinare le impostazioni predefinite delle proprietà di un effetto, fate clic sul pulsante Ripristina  accanto all'effetto. Tutte le proprietà senza fotogrammi chiave sono riportate ai valori predefiniti. Le proprietà con fotogrammi chiave vengono invece reimpostate sul valore predefinito solo in corrispondenza della posizione temporale corrente. I fotogrammi chiave in corrispondenza della posizione temporale corrente sono riportati al loro valore predefinito. Se non ce ne sono, vengono creati nuovi fotogrammi chiave con i valori predefiniti.

 *Se fate erroneamente clic su Ripristina, potete tornare alla situazione precedente scegliendo Modifica > Annulla.*

## Per disattivare o attivare tutti gli effetti di una clip

❖ Selezionate uno o più effetti nel pannello Controllo effetti e procedete in uno dei modi seguenti:

- Fate clic sul pulsante Effetto  per disattivare gli effetti.
- Per attivare un effetto, fate clic sulla corrispondente casella.
- Deselezionate o selezionate il comando Effetto attivato nel menu del pannello Controllo effetti.

 *Per attivare e disattivare gli effetti, potete creare una scelta rapida da tastiera personalizzata.*

## Consultate anche

“Per personalizzare le scelte rapide da tastiera” a pagina 391

## Per creare i marcatori nel pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti, potete visualizzare tutti i marcatori di sequenza creati nel pannello Timeline. Potete anche aggiungere i marcatori alla sequenza per indicare i punti in cui applicare gli effetti e vedere i marcatori mentre operate nella finestra Controllo effetti. Potete inoltre creare e gestire i marcatori di sequenza direttamente nella finestra Controllo effetti.

- 1 Trascinate l'indicatore del tempo attuale nella posizione in cui volete creare un marcatore.
- 2 Fate clic con il pulsante destro del mouse sul righello della timeline, scegliete Imposta marcatore sequenza e quindi il tipo di marcatore da impostare.

## Consultate anche

“Informazioni sui marcatori” a pagina 131

# Personalizzare le impostazioni predefinite degli effetti

## Impostazioni predefinite degli effetti

Potete personalizzare e salvare le impostazioni di ogni singolo effetto come impostazioni predefinite. Potete quindi applicare tali impostazioni predefinite alle altre clip di qualunque progetto. Quando salvate un effetto come impostazione predefinita, vengono salvati anche i fotogrammi chiave creati per l'effetto. Le impostazioni predefinite degli effetti vengono creati nel pannello Controllo effetti; Adobe Premiere Pro li memorizza nel raccoglitore principale Predefiniti. Potete organizzare gli effetti all'interno del raccoglitore Predefiniti mediante i raccoglitori nidificati. Adobe Premiere Pro include diverse impostazioni predefinite di effetti, disponibili nella cartella Predefiniti.

Per visualizzare le proprietà di un'impostazione predefinita di effetto, selezionate il predefinito nel pannello Effetti e scegliete Proprietà predefiniti dal menu del pannello Effetti.

Se a una clip viene applicato un'impostazione predefinita contenente le impostazioni di un effetto già applicato alla clip, Adobe Premiere Pro modifica la clip in base alle seguenti regole:

- Se l'impostazione predefinita contiene un effetto fisso (movimento, opacità o volume), l'azione sostituisce le impostazioni esistenti dell'effetto.
- Se l'impostazione predefinita contiene un effetto standard, l'effetto viene aggiunto in fondo all'attuale elenco di effetti. Se tuttavia trascinate l'effetto nel pannello Controllo effetti, potete inserirlo a qualunque livello della gerarchia.

## Consultate anche

“Usare il pannello Effetti” a pagina 236

## Per creare e salvare l'impostazione predefinita di un effetto

**1** Visualizzate e selezionate la clip basata sull'effetto con le impostazioni da salvare come impostazione predefinita.

**2** Nel pannello Controllo effetti, selezionate l'effetto da salvare e scegliete Salva predefinito nel menu del pannello Controllo effetti. Potete salvare come impostazione predefinita solo un effetto alla volta.

**3** Nella finestra di dialogo Salva predefinito, specificate un nome per l'impostazione predefinita. Se necessario, potete inserire una nota descrittiva.

**4** Selezionate uno dei tipi di predefiniti seguenti per indicare ad Adobe Premiere Pro come gestire i fotogrammi chiave quando l'impostazione predefinita viene applicata a una clip di destinazione, quindi fate clic su OK:

**Scala** Ridimensiona i fotogrammi chiave sorgenti proporzionalmente alla lunghezza della clip di destinazione. In questo modo tutti i fotogrammi chiave della clip di destinazione vengono eliminati.

**Ancora ad attacco** Posiziona il primo fotogramma chiave dell'impostazione predefinita a una distanza dall'attacco della clip di destinazione uguale a quella che aveva dall'attacco della clip sorgente. Se ad esempio, quando salvate l'impostazione predefinita, il primo fotogramma si trova a 1 secondo dall'attacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dall'attacco della clip di destinazione e aggiunge tutti gli altri fotogrammi chiave in relazione a questa posizione, senza nessun ridimensionamento.

**Ancora a stacco** Posiziona l'ultimo fotogramma chiave dell'impostazione predefinita a una distanza dallo stacco della clip di destinazione uguale a quella che aveva dallo stacco della clip sorgente. Se ad esempio, quando salvate l'impostazione predefinita, il primo fotogramma si trova a 1 secondo dallo stacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dallo stacco della clip di destinazione e aggiunge tutti gli altri fotogrammi chiave in relazione a questa posizione, senza nessun ridimensionamento.

## Per applicare un'impostazione predefinita di effetto

❖ Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Predefiniti ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate l'impostazione predefinita di effetto sulla clip nel pannello Timeline.
- Selezionate la clip nel pannello Timeline, quindi trascinate l'impostazione predefinita nel pannello Controllo effetti.



## Per utilizzare un raccoglitore personalizzato o di predefiniti

I raccoglitori personalizzati servono per raggruppare in una stessa posizione gli effetti, le transizioni e le impostazioni predefinite più usati. Potete creare tutti i raccoglitori personalizzati e di impostazioni predefinite che volete. Potete quindi usare i raccoglitori anche per raggruppare effetti, transizioni e impostazioni predefinite in categorie significative per voi o per il vostro flusso di lavoro.

Potete creare e memorizzare raccoglitori personalizzati e di impostazioni predefinite nel pannello Effetti. I nuovi raccoglitori di impostazioni predefinite vengono creati all'interno del raccoglitore Predefiniti. Sebbene non sia possibile trascinarli dal raccoglitore Predefiniti, potete crearli e organizzarli all'interno del raccoglitore a qualunque livello della gerarchia. Potete inserire i raccoglitori personalizzati in alto nel pannello Effetti oppure potete nidificarli all'interno di altri raccoglitori personalizzati.

**Nota:** Se avete inserito lo stesso elemento in vari raccoglitori personalizzati ed eliminate l'elemento da uno di essi, Adobe Premiere Pro elimina tutte le ripetizioni dell'elemento dai raccoglitori personalizzati e di impostazioni predefinite, e da tutte le clip in cui è stato applicato.

**1** Nel pannello Effetti effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un raccoglitore personalizzato, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato  o scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato nel menu del pannello Effetti.
- Per creare un raccoglitore di impostazioni predefinite, scegliete Nuovo raccoglitore predefiniti nel menu del pannello Effetti. Adobe Premiere Pro nidifica ogni nuovo raccoglitore di predefiniti all'interno del raccoglitore principale Predefiniti.
- Per nidificare ogni nuovo raccoglitore personalizzato o di impostazioni predefinite, selezionate il raccoglitore all'interno del quale volete creare il nuovo raccoglitore e create un raccoglitore personalizzato o di predefiniti.
- Per rinominare un raccoglitore, selezionatelo, fate clic sul suo nome e digitatene uno nuovo, quindi premete Invio. Saltate i punti 2 e 3.
- Per eliminare un raccoglitore o un elemento in esso contenuto, selezionate il raccoglitore o l'elemento, quindi fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati  nella parte inferiore del pannello Effetti. Saltate i punti 2 e 3.

**2** Individuate l'effetto, la transizione o l'impostazione predefinita da memorizzare nel raccoglitore. Può essere necessario ridimensionare il pannello per poter visualizzare sia l'elemento che il raccoglitore.

**3** Trascinate l'elemento sul raccoglitore. Adobe Premiere Pro crea un collegamento con l'elemento.

## Consultate anche

“Impostazioni predefinite degli effetti” a pagina 242


# Colore e luminanza

## Regolare il colore e la luminanza

Nei video la correzione del colore include la regolazione della tonalità (colore o cromaticità) e della luminanza (luminosità e contrasto) di un'immagine. La regolazione del colore e della luminanza di clip video consente di creare aspetti particolari, eliminare dominanti di colore, correggere parti troppo scure o troppo chiare, impostare livelli che siano compatibili con le esigenze di trasmissione televisiva o far corrispondere i colori da una scena all'altra. Anche gli effetti sono in grado di correggere colore e luminanza per evidenziare o allontanare l'attenzione da un dettaglio della clip.

Gli effetti di regolazione di colore e luminanza di Adobe Premiere Pro si trovano nel raccoglitore Correzione colore all'interno del raccoglitore Effetti video. Benché siano disponibili altri effetti che permettono di regolare colore e luminanza, gli effetti Correzione colore sono specificatamente concepiti per eseguire regolazioni di precisione.

Gli effetti Correzione colore vengono applicati alla clip con le stesse modalità degli effetti standard. Potete regolare le proprietà degli effetti nel pannello Controllo effetti. Gli effetti Correzione colore e di altro tipo sono basati sulle clip. Ciononostante, possono essere applicati a più clip eseguendo la nidificazione delle sequenze. Per informazioni sulla nidificazione delle sequenze, consultate “Nidificare le sequenze” a pagina 138.

 Oltre agli effetti Correzione colore, è disponibile l'effetto Colori diffusione televisiva per correggere i colori di una clip adattandoli agli standard televisivi. Per ulteriori informazioni, consultate “Effetto Colori diffusione televisiva” a pagina 323.

Per eseguire la correzione dei colori, è utile utilizzare gli ambiti del vettorscopio o dell'oscilloscopio di Adobe Premiere Pro (oscilloscopio YC, allineamento RGB e allineamento YCbCr) che consentono di analizzare il colore e la luminanza di una clip. Potete visualizzare un ambito in un monitor di riferimento separato agganciato al monitor Programma, così da poter verificare i livelli video mentre si eseguono le regolazioni. Per informazioni sugli ambiti, consultate “Informazioni su vettorscopio e oscilloscopio” a pagina 262.



Correggere l'esposizione: Immagine sovraesposta con la forma d'onda nei limiti superiori della scala IRE (a sinistra) e immagine corretta con la forma d'onda entro 7,5 e 100 IRE (a destra)

Di seguito vengono fornite alcune linee guida generali sulla scelta dell'effetto Correzione colore più adeguato:

**Correttore rapido colori** Esegue correzioni rapide del colore e della luminanza all'intera gamma tonale di una clip. Questo effetto dispone di controlli sia automatici, sia manuali, che consentono di impostare bilanciamento del bianco, livello di nero, livello di grigio e livello di bianco.

**Correttore luminanza** Esegue principalmente correzioni alla luminanza di una clip mediante controlli numerici. Questo effetto consente di limitare le regolazioni a una gamma tonale o gamma di colori specifica.


**Curva luminanza** Esegue principalmente correzioni alla luminanza di una clip mediante un controllo della curva. I controlli per le curve sono simili a quelli presenti in Photoshop e After Effects. Questo effetto consente di limitare le regolazioni a una gamma tonale o gamma di colori specifica.

**Correttore RGB** Esegue correzioni al colore e alla luminanza di una clip mediante controlli numerici. Questo effetto consente di limitare le regolazioni a una gamma tonale o gamma di colori specifica.

**Curve RGB** Esegue correzioni al colore di una clip mediante controlli per le curve. I controlli per le curve sono simili a quelli presenti in Photoshop e After Effects. Questo effetto consente di limitare le regolazioni a una gamma tonale o gamma di colori specifica.

**Correttore colori a tre vie** Esegue correzione del colore e della luminanza di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Le correzioni sono applicabili a gamme tonali singole o a tutte le gamme contemporaneamente. Il correttore colori a tre vie dispone di controlli sia numerici che grafici. Esso consente inoltre di limitare le regolazioni a una gamma di colori specifica.

**Limitatore video** Regola il segnale video perché rimanga entro i limiti impostati. Questo effetto viene normalmente applicato dopo la correzione colore eseguita con altri effetti Correzione colore.


 Per un'esercitazione sulla correzione dei colori, visitate l'area Resource Center sul sito Web di Adobe.

## Per impostare uno spazio di lavoro Correzione colore

Di seguito viene suggerita una procedura per l'impostazione dello spazio di lavoro per la correzione del colore. Si tratta semplicemente di un punto di partenza con il quale potete configurare lo spazio di lavoro più adatto al vostro stile.

**1** (Opzionale) Collegare al computer un monitor NTSC o PAL. Se create video per la diffusione televisiva, è fondamentale visualizzarli su un monitor NTSC o PAL per godere di un'anteprima monitor adeguata.

**2** Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Correzione colore.

 Per vedere un raffronto prima e dopo la correzione del colore, potete visualizzare la clip master nel monitor Sorgente da confrontare con il monitor Programma oppure selezionare l'opzione per anteprima a schermo suddiviso disponibile negli effetti Correzione colore.

**3** Accertatevi che non sia selezionata Qualità bozza nel menu del monitor Programma. Se possibile, scegliete Massima qualità. Se le prestazioni del computer ne risentono, scegliete in sostituzione Qualità automatica.

**4** (Opzionale) Scegliete Nuovo monitor di riferimento dal menu del monitor Programma. Spostate il monitor di riferimento in una posizione visibile e il monitor Programma di conseguenza.

**Nota:** Per impostazione predefinita, nel menu del monitor di riferimento è selezionata l'opzione Aggancia a monitor Programma.

**5** Scegliete uno degli ambiti seguenti dal menu del monitor di riferimento:

**Nota:** Potete anche visualizzare un ambito nel monitor Programma anziché in quello di riferimento.

**Vettorscopio** Presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla cromaticità del video. Il vettorscopio risulta utile per eseguire regolazioni del colore.

**Oscilloscopio YC** Mostra i valori di luminanza (in verde nell'oscilloscopio) e di cromaticità (in blu) della clip.

**Allineamento YCbCr** Mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Gli utenti che hanno dimestichezza con la visualizzazione delle forme d'onda YUV possono usare questo ambito per eseguire regolazioni del colore e della luminanza.

**Allineamento RGB** Mostra le forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di rosso, verde e blu di una clip. Questo grafico è molto utile per mettere a confronto i tre canali.

**Tutto** Mostra tutti gli ambiti di un monitor.

**Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr** Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento YCbCr in un solo monitor.

**Vett./Osc. YC/Allin. RGB** Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento RGB in un solo monitor.

## Consultate anche

“Informazioni su vettorscopio e oscilloscopio” a pagina 262

## Per applicare gli effetti Correzione colore

La procedura descritta di seguito fornisce una panoramica generale sull'applicazione degli effetti Correzione colore. Consultate le sezioni seguenti di questo capitolo per informazioni su come effettuare le regolazioni mediante controlli specifici.

**1** Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore. Se possibile, verificate che al computer sia collegato un monitor NTSC o PAL.

**2** Applicare uno degli effetti Correzione colore alla clip nel pannello Timeline.

**Nota:** Se la clip è già selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.

**3** Nel pannello Controllo effetti espandete l'effetto Correzione colore.

**4** Spostate l'indicatore del tempo corrente su un fotogramma significativo, che agisca da esempio per i colori da correggere.

**5** (Opzionale) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima da impiegare durante la correzione del colore:

- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luminanza dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

**6** (Opzionale) Utilizzate il controllo Definizione gamma tonale per definire le aree d'ombra, di mezzitoni e di luce della clip. Potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare le gamme tonali definite. Al termine, utilizzate il menu Gamma tonale per scegliere l'opzione che consente di limitare le correzioni di colore a una specifica gamma tonale. Consultate anche “Per definire le gamme tonali di una clip” a pagina 254.

**Nota:** Solo gli effetti Correttore luminanza, Correttore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di applicare le regolazioni a una gamma tonale specifica.

**7** (Opzionale) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere. Consultate anche “Per specificare un colore o una gamma di colori da correggere” a pagina 254.

**Nota:** Tutti gli effetti Correzione colore dispongono dei controlli Correzione colore secondaria, fatta eccezione per gli effetti Correttore rapido colori e Limitatore video.

**8** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per correggere il bilanciamento colore e la saturazione utilizzando i selettori dei colori, regolate i selettori Bilanciamento tonalità e Angolo o i controlli numerici presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche “Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione” a pagina 248.
- Per correggere la luminanza o il colore utilizzando un controllo per le curve, utilizzate le regolazioni per le curve presenti nell'effetto Curva luminanza o Curve RGB. Consultate anche “Per regolare colore e luminanza utilizzando le curve” a pagina 250.
- Per correggere la luminanza impostando i livelli di nero, grigio e bianco, utilizzate i controlli per questi livelli presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche “Per regolare la luminanza utilizzando i livelli” a pagina 251.
- Per correggere la luminanza o il colore mediante i controlli numerici, utilizzate i controlli presenti nell'effetto Correttore luminanza o Correttore Colore RGB. Consultate “Effetto Correttore luminanza” a pagina 279 e “Effetto Correttore colori RGB” a pagina 281.



Utilizzate i fotogrammi per animare le regolazioni eseguite con la correzione colore. Questa funzione è particolarmente utile quando le luci di una clip cambiano. Consultate anche “Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215.

**9** (Opzionale) Applicate l'effetto Limitatore video dopo aver eseguito le correzioni dei colori per adeguare il segnale video agli standard di trasmissione televisiva, preservando il più possibile la qualità dell'immagine. È consigliabile utilizzare l'oscilloscopio YC per garantire che il segnale video rientri nei livelli da 7.5 a 100 IRE. Consultate “Effetto Limitatore video” a pagina 285.

## Consultate anche

“Informazioni su vettorscopio e oscilloscopio” a pagina 262

## Per rimuovere rapidamente una dominante di colore

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli che consentono di bilanciare rapidamente i colori affinché il bianco, i grigi e il nero risultino neutri. La regolazione che rende neutra la dominante di colore in un'area campionata viene applicata a tutta l'immagine. Questa operazione è in grado di rimuovere la dominante



di tutti i colori. Ad esempio, se l'immagine presenta una fastidiosa dominante bluastra, quando campionate un'area che dovrebbe essere bianca, il controllo Bilanciamento del bianco aggiunge il giallo per neutralizzare la dominante bluastra. La regolazione del giallo viene aggiunta a tutti i colori della scena, eliminando quindi la dominante di colore dalla scena.

- 1 Selezionate la clip nel pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche “Per applicare un effetto a una clip” a pagina 237
- 2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
- 3 (Opzionale) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
- 4 Selezionate il contagocce per il Bilanciamento bianco e fate clic per campionare un'area del monitor Programma. È consigliabile campionare un'area che si presuma sia bianca.



*Se desiderate apportare la regolazione a un solo colore a una gamma di colori specifica della clip, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria del Correttore colori a tre vie.*

- 5 (Opzionale solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area dell'immagine in grigio medio, selezionate il contagocce Bilanciamento del grigio e fate clic su un'area che si supponga sia in grigio medio.
  - Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area nera dell'immagine, selezionate il contagocce Bilanciamento del nero e fate clic su un'area che si supponga sia nera.

Il controllo Bilanciamento del grigio corregge l'area campionata trasformandola in grigio neutro e il controllo Bilanciamento del nero corregge l'area campionata trasformandola in nero neutro. Come accade per il controllo Bilanciamento del bianco, queste regolazioni influenzano tutti i colori della clip.

**Nota:** In alternativa, potete fare clic sul campione di colore accanto ai contagocce e utilizzare il Selettore colore di Adobe per selezionare un colore campione.

## Consultate anche

“Per specificare un colore o una gamma di colori da correggere” a pagina 254

## Per eseguire correzioni rapide alla luminanza

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli automatici per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip.

- 1 Selezionate la clip nel pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche “Per applicare un effetto a una clip” a pagina 237
- 2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
- 3 (Opzionale) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
- 4 Fate clic su uno dei pulsanti seguenti per regolare rapidamente la luminanza adeguandola agli standard di trasmissione televisiva:

**Livello di nero automatico** Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7.5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

**Contrasto automatico** Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

**Livello di bianco automatico** Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

## Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione

Gli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie dispongono dei selettori colore Bilanciamento tonalità e Angolo, oltre al controllo Saturazione, per un corretto bilanciamento del video. Il bilanciamento colore consente di bilanciare i componenti rosso, verde e blu per creare il colore desiderato di bianco e grigio neutro di un'immagine. A seconda dell'effetto desiderato, potete scegliere di non rendere totalmente neutro il bilanciamento colore di una clip. Infatti, potete scegliere di assegnare una dominante di colore calda (rossastra) a una scena di vita familiare oppure fredda (bluastria) alle scene di un documentario su un crimine.



*Per eseguire regolazioni mediante il selettore colore e il controllo Saturazione, è utile aprire il monitor di riferimento per visualizzare il vettorscopio agganciato al video composito nel monitor Programma.*

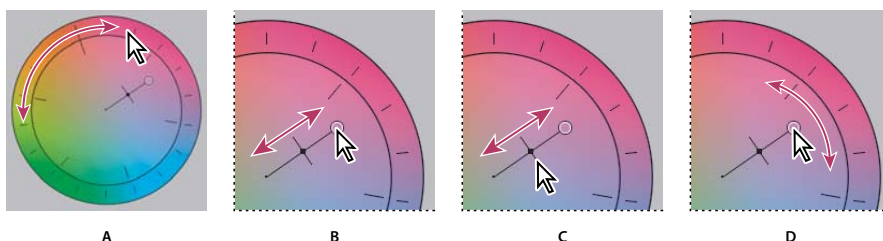
Il selettore colore consente le seguenti regolazioni:

**Angolo tonalità** Ruota il colore verso un colore di destinazione. Muovendo a sinistra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il verde. Muovendo a destra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il rosso.

**Intensità bilanciamento** Controlla l'intensità del colore inserito nel video. Spostando il cerchio fuori dal centro, l'intensità aumenta. Potete eseguire una regolazione di precisione dell'intensità spostando la maniglia Guadagno bilanciamento.

**Guadagno bilanciamento** Influenza il grado di finezza delle regolazioni Intensità bilanciamento e Angolo bilanciamento. Mantenendo la maniglia perpendicolare del controllo vicino al centro del selettore, si ottengono regolazioni molto precise. Spostando la maniglia verso la parte esterna, la regolazione risulta molto granulosa.

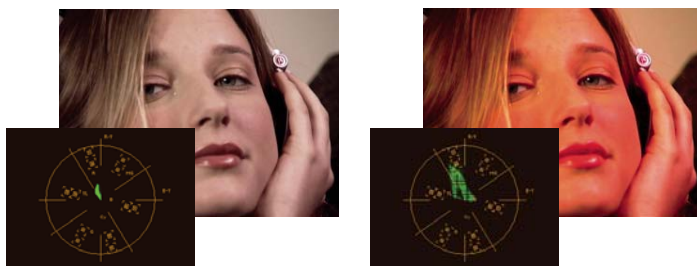
**Angolo bilanciamento** Porta il colore verso un colore di destinazione. Muovendo il cerchio Intensità bilanciamento verso una tonalità specifica, il colore viene spostato di conseguenza. L'intensità dello spostamento viene controllato dalla regolazione combinata dei valori Intensità bilanciamento e Guadagno bilanciamento.



*Regolazioni della correzione colore mediante il selettore colore*

*A. Angolo tonalità B. Intensità bilanciamento C. Guadagno bilanciamento D. Angolo bilanciamento*

Il cursore Saturazione controlla la saturazione del colore nel video. Portando il cursore su 0, si riduce la saturazione dell'immagine, visualizzando quindi solo i valori di luminanza (immagine composta da bianco, toni di grigio e nero). Spostando il cursore verso destra, la saturazione aumenta.



*Immagine con saturazione ridotta (a sinistra) e immagine con saturazione normale (a destra)*

## Consultate anche

“Vettorscopio” a pagina 262

## Per regolare bilanciamento colore e saturazione

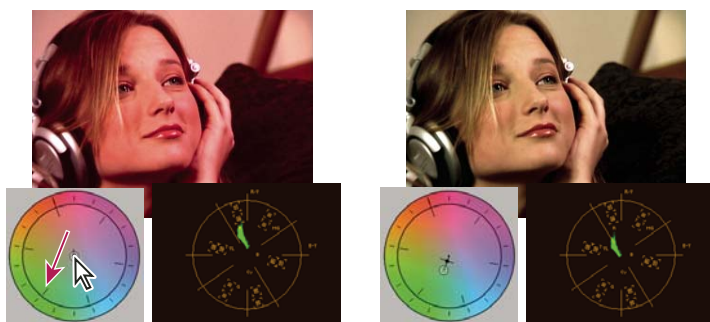
Benché nella procedura seguente le regolazioni vengono effettuate mediante il selettore colore, le stesse regolazioni sono possibili immettendo i valori numerici o utilizzando i controlli dei cursori disponibili negli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie.

- 1 Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore.
- 2 Selezionate la clip nel pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche “Per applicare un effetto a una clip” a pagina 237
- 3 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
- 4 (Opzionale) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
- 5 (Opzionale solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per limitare la correzione colore a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione colore viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
  - Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici. Consultate anche “Per specificare un colore o una gamma di colori da correggere” a pagina 254.
- 6 Per regolare il bilanciamento del colore, effettuate una delle seguenti operazioni utilizzando il selettore colore:
  - Per modificare tutti i colori senza influenzare il guadagno o l'intensità, ruotate la parte esterna del selettore. Muovendo la parte esterna del selettore a sinistra, i colori vengono ruotati verso il verde. Muovendo la parte esterna del selettore a destra, i colori vengono ruotati verso il rosso.



Se ruotate la parte esterna del selettore colore (a sinistra), l'angolo tonalità viene modificato (a destra).

- Per spostare i colori verso un colore di destinazione regolando guadagno e intensità, trascinate il cerchio Intensità bilanciamento fuori dal centro portandolo verso il colore che desiderate inserire nell'immagine. Quanto più lontano dal centro trascinate Intensità bilanciamento, tanto più intenso sarà il colore inserito. Trascinate la maniglia Guadagno bilanciamento per eseguire la regolazione di precisione di Intensità bilanciamento. Potete effettuare una regolazione molto precisa.




Regolare Guadagno bilanciamento per ottimizzare l'impostazione Intensità bilanciamento.

**Nota:** L'effetto Correttore colori a tre vie consente di eseguire regolazioni separate alle tre gamme tonali usando singoli selettori per ombre, mezzitoni e luci.

**7** Usate il controllo Saturazione per regolare la saturazione del colore nell'immagine. Se spostate il cursore verso sinistra (valore più basso), la saturazione dei colori si riduce. Se spostate il cursore verso destra (valori più alti), la saturazione del colore aumenta.

## Per regolare colore e luminanza utilizzando le curve

La regolazione delle curve relative agli effetti Curva luminanza e Curve RGB, come accade per i cursori dei livelli degli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie, consente di correggere l'intera gamma tonale o solo una gamma di colori selezionata in una clip video. A differenza dei livelli, però, che dispongono di sole tre regolazioni (livello di nero, livello di grigio e livello di bianco), gli effetti Curva luminanza e Curve RGB consentono di regolare fino a 16 punti diversi all'interno della gamma tonale di un'immagine (dalle ombre alle luci).

 L'apertura di un ambito del monitor di riferimento agganciato al monitor Programma consente di visualizzare i valori di luminanza o colore oppure entrambi mentre si eseguono le regolazioni delle curve. Se utilizzate il vettorscopio, dovrebbe esserci un'ombreggiatura verde minima nelle aree esterne al centro dell'ambito. Tali aree definiscono il livello di saturazione del colore.

**1** Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.

**2** Trascinate uno dei seguenti effetti sulla clip nel pannello Timeline:

**Curva luminanza** Regola principalmente la luminanza. Ricordate che la regolazione della luminanza influenza la saturazione percepita dei colori.

**Curve RGB** Corregge colore e luminanza.

**Nota:** Se una clip è selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.

**3** Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Curva luminanza o Curve RGB.

**4** (Opzionale) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:


- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luminanza dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

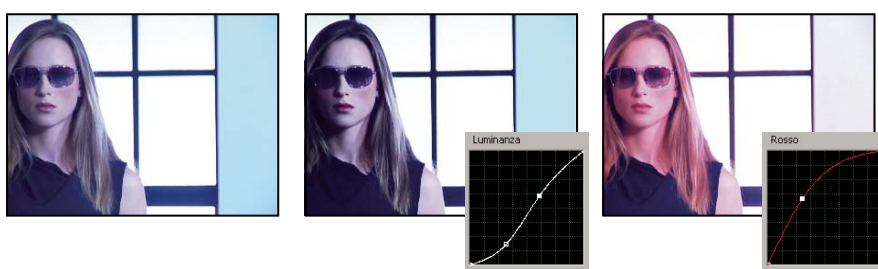
**5** (Opzionale) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere.

**6** Effettuate una delle operazioni seguenti per eseguire le regolazioni della curva:

- Per regolare la luminanza, fate clic per aggiungere un punto al grafico Luminanza o Master, quindi trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato.
- Per regolare colore e luminanza utilizzando l'effetto Curve RGB, fate clic per aggiungere un punto nel grafico appropriato e regolate tutti i canali di colore (Master), il canale rosso, il canale verde o il canale blu. Trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto i valori dei pixel vengono schiariti, piegandola verso il basso i valori dei pixel vengono scuriti. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato.

Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

 *Durante la regolazione, fate attenzione all'eventuale presenza di striature, disturbi o polarizzazione nell'immagine. Se notate questi problemi, riducete il valore che state regolando.*



*Immagine originale (a sinistra), con regolazione della luminanza (al centro) e con regolazione del colore (a destra)*

## Consultate anche

“Per specificare un colore o una gamma di colori da correggere” a pagina 254

“Effetto Curva luminanza” a pagina 280

“Effetto Curve RGB” a pagina 282

“Per impostare uno spazio di lavoro Correzione colore” a pagina 245


## Per regolare la luminanza utilizzando i livelli

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli per i livelli di input e output per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip. Tali controlli sono simili a quelli della finestra di dialogo dei livelli di Photoshop. Nell'effetto Correttore colori rapido le impostazioni del controllo vengono applicate ai tre canali di colore della clip. L'effetto Correttore colori a tre vie consente di applicare le regolazioni dei livelli all'intera gamma tonale della clip, a una gamma totale specifica o a una gamma di colori particolare.

**1** (Opzionale) Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore. Per regolare la luminanza, è consigliabile visualizzare l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma.

**2** Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.

**3** Trascinate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie sulla clip nel pannello Timeline.

 *Se la clip è già selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.*

**4** Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

**5** (Opzionale) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:

- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luminanza dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.

- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.


**6** (Opzionale solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare la correzione a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici. Consultate anche “Per specificare un colore o una gamma di colori da correggere” a pagina 254.

**7** Utilizzate i cursori dei livelli di output per impostare i livelli di nero e di bianco massimi:

**Cursore output nero** Controlla l'output risultante delle ombre. È predefinito il valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più chiaro per l'ombra più scura.

**Cursore output bianco** Controlla l'output risultante delle luci. È predefinito il valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più scuro per la luce più luminosa.

 Se è visualizzato l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento, regolate i cursori di output nero e bianco affinché i livelli di nero e bianco massimi dell'oscilloscopio rientrino tra 7.5 e 100 IRE. Ciò garantisce che i livelli rientrino negli standard di trasmissione televisiva.

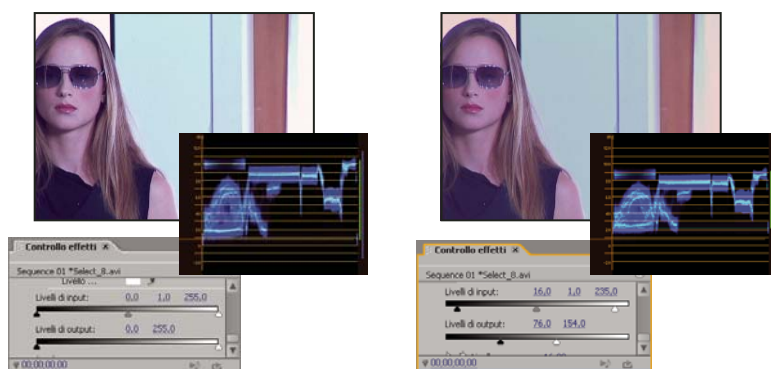


Immagine originale (a sinistra) e con correzione di bianco e nero rientranti negli standard di trasmissione televisiva (a destra)

**8** Utilizzate i seguenti controlli per impostare i livelli di input per nero, grigio e bianco:

**Contagocce livello di nero** Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output nero. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più scuro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire l'ombra più scura dell'immagine.

**Contagocce livello di grigio** Associa il tono campionato a un grigio medio (livello 128). Ciò modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il grigio medio dell'immagine.

**Contagocce livello di bianco** Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output bianco. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più chiaro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire la luce più chiara dell'immagine.

**Cursore del livello di input nero** Associa il livello di input nero all'impostazione del cursore di output nero. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Se il livello di output nero è stato regolato su 7.5 IRE o oltre, l'ombra più scura verrà associata a tale livello.

**Cursore del livello di input grigio** Controlla i mezzitoni e modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre.



**Cursore del livello di input bianco** Associa il livello di input bianco all'impostazione del cursore di output bianco. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Se il livello di output bianco è stato regolato su 100 IRE o meno, la luce più chiara verrà associata a tale livello.

**Nota:** Potete anche regolare i livelli di input e output passando con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o digitando un valore per Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input, Livello di nero di output e Livello di bianco di output.

## Consultate anche

“Effetto Correttore rapido colore” a pagina 278


“Effetto Correttore colori a tre vie” a pagina 283

“Per definire le gamme tonali di una clip” a pagina 254

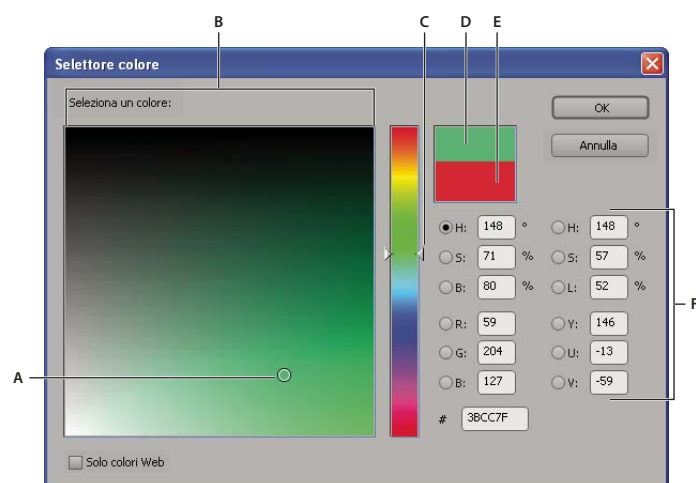
“Per specificare un colore o una gamma di colori da correggere” a pagina 254

## Informazioni sul Selettore colore di Adobe

Potete selezionare un colore nel Selettore colore di Adobe scegliendolo da uno spettro o definendo il colore in modo numerico. Potete utilizzare il Selettore colore di Adobe per impostare i colori di destinazione in alcuni effetti di regolazione del colore e della gamma tonale. Facendo clic su un campione colore nei controlli di un effetto viene aperto il Selettore colore di Adobe.

 Quando selezionate un colore nel Selettore colore di Adobe, vengono contemporaneamente visualizzati i valori numerici relativi a HSB, RGB, HSL, YUV e i numeri esadecimali. È utile per visualizzare come le diverse modalità colore descrivono un colore.

Nel Selettore colore di Adobe potete selezionare colori basati su modelli colori HSB (tonalità, saturazione, luminosità), RGB (rosso, verde, blu), HSL (tonalità, saturazione, luminanza) o YUV (luminanza e canali di differenza colori) oppure specificare un colore utilizzando i corrispondenti valori esadecimali. Se selezionate l'opzione Solo colori Web, il Selettore colore di Adobe viene configurato in modo da consentire la scelta solo tra i colori sicuri per Internet. Il campo del colore presente nel Selettore colore di Adobe può mostrare componenti cromatici nei modelli colore HSB, RGB, HSL o YUV.



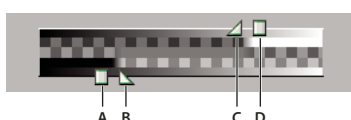
Selettore colore di Adobe

A. Colore selezionato B. Campo del colore C. Cursore del colore D. Colore originale E. Campo corretto F. Valori del colore

## Per definire le gamme tonali di una clip

Gli effetti Correttore luminanza, Correttore colore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di definire le gamme tonali per ombre, mezzitoni e luci, così da poter applicare la correzione colore a una gamma tonale specifica dell'immagine. Se utilizzata in concomitanza con i controlli Correzione colore secondari, la definizione di una gamma tonale permette di semplificare l'applicazione delle regolazioni a elementi specifici di un'immagine.

- 1 Selezionate la clip da correggere nel pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luminanza, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.
- 2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luminanza, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.
- 3 (Opzionale) Scegliete Gamma tonale dal menu Output. Viene visualizzata una presentazione a tre toni delle aree di ombre, mezzitoni e luci dell'immagine. L'anteprima Gamma tonale viene aggiornata man mano che si apportano le modifiche con i controlli Definizione gamma tonale.
- 4 Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Definizione gamma tonale.



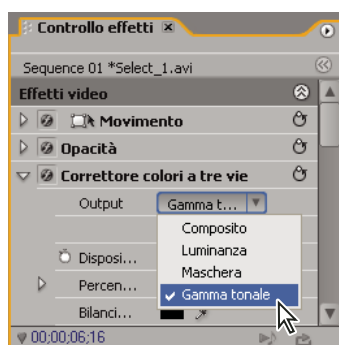
Controllo Definizione gamma tonale

A. Soglia ombra B. Morbidezza ombra C. Soglia luce D. Morbidezza luce

- 5 Trascinate i cursori Soglia ombra e Soglia luce per definire le gamme tonali relative alle ombre e alle luci. È consigliabile eseguire le regolazioni mentre è visualizzata la presentazione Gamma tonale a tre toni dell'immagine.
- 6 Trascinate i cursori Morbidezza ombra e Morbidezza luce per sfumare i bordi tra le gamme tonali. L'entità dell'attenuazione dipende dall'immagine e dalla modalità di applicazione della correzione colore ad essa applicata.

**Nota:** Potete inoltre definire le gamme tonali cambiando i valori numerici o spostando i cursori Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce e Morbidezza luce.

Dopo aver definito la gamma tonale nella clip, potete utilizzare il menu Gamma tonale per scegliere se applicare la correzione colore alle ombre, ai mezzitoni e alle luci oppure all'intera gamma tonale (master).



Scegliendo Gamma tonale dal menu Output, vengono visualizzate le regioni di ombra, mezzitoni e luce di un'immagine.

## Per specificare un colore o una gamma di colori da correggere

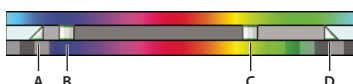
La Correzione colore secondaria specifica la gamma di colori da sottoporre a correzione mediante un effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. La Correzione colore secondaria è disponibile per i seguenti effetti: Correttore luminanza, Curva luminanza, Correttore colore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie.



La scelta di un colore o una gamma di colori mediante la Correzione colore secondaria consente di limitare l'applicazione di un effetto di correzione colore ad aree specifiche di un'immagine. Si tratta di un'operazione simile alla selezione o mascheratura di un'immagine in Photoshop. Ad esempio, definite una gamma di colori che seleziona solo una camicia blu all'interno di un'immagine. A questo punto, potete cambiare il colore della camicia senza toccare altre aree dell'immagine.

- 1** Selezionate la clip da correggere nel pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luminanza, Curva luminanza, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.
- 2** Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luminanza, Curva luminanza, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.
- 3** Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria.
- 4** Selezionate il contagocce e fate clic sul colore da selezionare nel monitor Programma. Per selezionare un colore potete anche fare clic su un punto qualsiasi dello spazio di lavoro oppure sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe.
- 5** Eseguite una delle operazioni seguenti per ampliare o restringere la gamma di colori da correggere:
  - Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla.
  - Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Tonalità, quindi trascinate i cursori Soglia iniziale e Soglia finale per definire la gamma di colori nella quale applicare la correzione al 100%. Trascinate i cursori Morbidezza iniziale e Morbidezza finale per controllare la sfumatura, la quale stabilisce il grado di nitidezza dei bordi della gamma di colore. Potete inoltre immettere i parametri numerici dei valori iniziali e finali utilizzando i controlli posti sotto il controllo Tonalità.

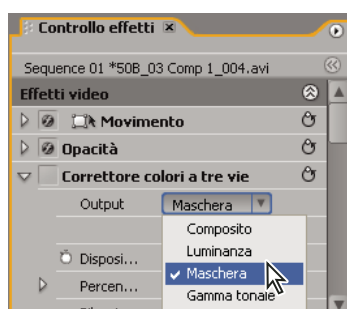
**Nota:** La tonalità definita mediante i cursori può essere modificata trascinando le bande superiore o inferiore.



Controllo Tonalità

A. Soglia iniziale B. Morbidezza iniziale C. Soglia finale D. Morbidezza finale

- Utilizzate i controlli Saturazione e Luminanza per specificare i parametri di saturazione e luminanza della gamma di colori da sottoporre a correzione. Questi controlli permettono regolazioni di precisione della gamma di colori.
- 6** (Opzionale) Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree selezionate da correggere. Il bianco rappresenta aree che consentono una correzione al 100%, mentre il nero rappresenta aree protette (mascherate) che non subiranno la correzione. Le aree grigie consentono un'applicazione parziale della correzione colore. La visualizzazione della maschera viene aggiornata man mano che si eseguono le regolazioni utilizzando i controlli Correzione colore secondaria.



Scegliendo Maschera dal menu Output, vengono visualizzate le aree selezionate (bianche) e quelle protette (nere).

**7** Utilizzate i seguenti controlli per specificare la modalità di applicazione della correzione a un colore o una gamma di colori:

**Più morbido** Applica una sfocatura gaussiana all'area selezionata che è stata generata dai controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da 0 a 100; è predefinito il valore 50. Questo controllo è utile per ammorbidire l'applicazione della correzione colore alle aree selezionate, affinché possano fondersi con il resto dell'immagine.

**Assottigliamento bordo** Assottiglia o diffonde il bordo dell'area selezionata generata mediante i controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da -100 (sottile, bordi nettamente definiti) a +100 (distribuito, bordi diffusi). Il valore predefinito è 0.

**8** Selezionate l'opzione Inverti colore limite per regolare tutti i colori a eccezione della gamma specificata mediante i controlli Correzione colore secondaria.

## Regolazioni speciali di colore e luminanza

### Per combinare i colori di due scene

L'effetto Corrispondenza colori consente di trasferire le informazioni sui colori da un'immagine o una clip all'altra. Ad esempio, con l'effetto Corrispondenza colori potete usare le informazioni sul colore corretto in una clip come base per correggere il colore di un'altra clip. Oppure, se avete un'immagine contenente un'area che considerate ideale, potete trasferire le relative informazioni sul colore in un'altra immagine. Questo effetto funziona in modo ottimale quando lavorate su due immagini con piccole differenze di esposizione, ad esempio immagini riprese nello stesso luogo, ma in giorni diversi o in condizioni di luce leggermente dissimili.



*Se richiedete un controllo superiore a quello offerto dall'effetto Corrispondenza colori, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria degli effetti Correttore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie. Questi controlli consentono di regolare un solo colore o una sola gamma di colori.*

- 1** Selezionate la clip da correggere nel pannello Timeline, così da essere visualizzata nel monitor Programma.
- 2** Se volete fare corrispondere le informazioni nella clip visualizzata con quelle in un'altra clip dello stesso progetto, aprite la seconda clip nel monitor Sorgente.
- 3** Applicate l'effetto Corrispondenza colori alla clip da correggere.
- 4** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Corrispondenza colore.
- 5** Nel menu Metodo scegliete un modalità di corrispondenza tra le clip:

**HSL** Esegue la corrispondenza utilizzando i valori di tonalità, saturazione e luminanza delle clip. Potete scegliere se applicare l'effetto a un solo componente o a una qualsiasi combinazione dei componenti tonalità, saturazione e luminanza.

**RGB** Esegue la corrispondenza utilizzando i valori dei canali rosso, verde e blu delle clip. Potete scegliere se far corrispondere un solo canale o una combinazione dei vari canali.

**Curve** Esegue la corrispondenza utilizzando i valori delle curve (luminosità e contrasto) delle clip. Potete inoltre scegliere se far corrispondere un solo canale o una combinazione dei vari canali.

**6** Selezionate il contagocce campione e fate clic su un'area del monitor Sorgente o del monitor Programma che presenta le informazioni sui colori o gli attributi che desiderate combinare. I contagocce possono essere utilizzati per ombre, mezzitoni, luci o tutte le gamme tonali (master).


**Nota:** In alternativa, potete fare clic sul campione di colore accanto a un contagocce e utilizzare il Selettore colore di Adobe per selezionare un colore.


**7** Selezionate il contagocce di destinazione con lo stesso parametro del contagocce campione. Fate clic su un'area del monitor Programma che presenta le informazioni sui colori o gli attributi che desiderate correggere. Ad esempio, se selezionate l'area campione di un mezzotono, fate clic con il contagocce Destinazione mezzitoni sull'area della clip di destinazione da modificare.

**8** Espandete la categoria Corrispondenza dell'effetto Corrispondenza colori e fate clic sul pulsante Corrispondenza. Nel monitor Programma, l'area di destinazione cambia uniformandosi all'area sorgente.

9 Per effettuare altre regolazioni, ripetete i passaggi da 6 a 8.

## Per sostituire un colore


 Se richiedete un controllo superiore a quello offerto dall'effetto Sostituisce colore, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria degli effetti Correttore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie. Questi controlli consentono di applicare le modifiche a un solo colore o una sola gamma di colori.

- 1 Selezionate la clip da correggere nel pannello Timeline, così da essere visualizzata nel monitor Programma.
- 2 Se desiderate sostituire un colore della clip visualizzata con quello in un'altra clip dello stesso progetto, aprite la seconda clip nel monitor Sorgente.
- 3 Applicare l'effetto Sostituisci colore alla clip da correggere.
- 4 Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta  relativa all'effetto Sostituisci colore.
- 5 Nella finestra di dialogo Impostazioni sostituzione colore spostate il puntatore sull'immagine Campione clip perché assuma la forma di un contagocce, quindi fate clic sul colore da sostituire. Potete anche fare clic sul campione del colore di destinazione e selezionate un colore dal Selettore colore di Adobe.
- 6 Scegliete il colore sostitutivo facendo clic sul campione del colore sostitutivo e selezionando il colore dal Selettore colore di Adobe.
- 7 Per estendere o ridurre la gamma del colore da sostituire, trascinate il cursore Somiglianza.
- 8 Selezionate l'opzione Tinte unite per sostituire il colore specificato senza preservare i livelli di grigio.

## Consultate anche

“Effetto Sostituisci colore” a pagina 295

## Per rimuovere colore in una clip

 Per rimuovere rapidamente un colore da una clip, applicate l'effetto Bianco e nero accedendo al raccoglitore Controllo immagine inserito nel raccoglitore Effetti video.

- 1 Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore.
- 2 Selezionate la clip nel pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche “Per applicare un effetto a una clip” a pagina 237
- 3 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
- 4 (Opzionale) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
- 5 (Opzionale solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per limitare le regolazioni a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, le regolazioni vengono applicate all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
  - Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici. Consultate anche “Per specificare un colore o una gamma di colori da correggere” a pagina 254.
- 6 Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o immettete un valore inferiore a 100 per il controllo Saturazione. In alternativa, potete fare clic sul triangolino per espandere il controllo e trascinare il cursore.

## Per miscelare canali in una clip

**1** Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.

**2** Trascinate l'effetto Mixer canali sulla clip nel pannello Timeline.

***Nota:** Se la clip è già selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto Mixer canali nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.*

**3** Aumentate o riducete il contributo di un canale al canale di output eseguendo una delle operazioni seguenti al canale del colore sorgente:

- Passare con il puntatore del mouse su un valore sottolineato da sinistra o destra.
- Fate clic su un valore sottolineato, digitate un valore compreso tra -200% e +200% nella casella del valore, quindi premete Invio.
- Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Mixer canali e trascinate il cursore verso sinistra o destra.

**4** (Opzionale) Trascinate il cursore, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato oppure digitate un valore per il valore costante del canale (Rosso-Costante, Verde-Costante o Blu-Costante). Questo valore aggiunge al canale di output una quantità di base di un canale.

**5** (Opzionale) Selezionate l'opzione Monocromatico per creare un'immagine contenente solo valori dei grigi. Questa opzione consente di ottenere tale risultato applicando le stesse impostazioni a tutti i canali di output.

## Consultate anche

“Mixer canali, effetto” a pagina 267


## Per isolare un colore mediante Passata colore

L'effetto Passata colore consente di isolare un colore o una gamma di colori. Le regolazioni vengono effettuate in una finestra di dialogo contenente il Campione clip e il Campione output. Le proprietà dell'effetto Passata colore possono essere regolate anche nel pannello Controllo effetti.



*Per correggere un solo colore o una sola gamma di colori di una clip, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria disponibili negli effetti Correzione colore.*

**1** Trascinate l'effetto Passata colore su una clip.

**2** Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta  relativa all'effetto Passata colore.

**3** Nella finestra di dialogo Impostazioni di conversione monocolor, effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare il colore da conservare:

- Spostate il puntatore sul Campione clip (il puntatore assume la forma di un contagocce) e fate clic per selezionare un colore.
- Fate clic sul campione colore, scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe, quindi fate clic su OK per chiudere il selettore.

Il colore selezionato viene mostrato nel campione finale.

**4** Trascinate il cursore dell'opzione Somiglianza o immettete un valore per ampliare o restringere la gamma dei colori da conservare.

**5** Per invertire l'effetto, in modo da preservare tutti i colori a eccezione di quello specificato, selezionate l'opzione Inverti.



*Per animare questo effetto, utilizzate le funzionalità relative ai fotogrammi nel pannello Controllo effetti.*

## Consultate anche

“Effetto Passata colore” a pagina 295

“Per specificare un colore o una gamma di colori da correggere” a pagina 254

## Per regolare la luminosità usando la convoluzione

**1** Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.

**2** Trascinate l'effetto Convoluzione sulla clip nel pannello Timeline.



*Se la clip è già selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto Convoluzione nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.*

**3** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sull'icona Imposta di Convoluzione

**4** Nella sezione Matrice convoluzione della finestra di dialogo Impostazioni di convoluzione, fate clic sulla casella centrale del gruppo di nove caselle. Che rappresenta il pixel da elaborare.

**5** Digitate un valore (tra -999 e +999) per il quale volete moltiplicare il valore di luminosità del pixel.

**6** Fate clic sulla casella di testo che rappresenta il pixel adiacente, a cui volete assegnare un valore ponderato.

**7** Digitate il valore per il quale volete moltiplicare il pixel che si trova in quella posizione. Se, ad esempio, volete che il valore di luminosità del pixel a destra di quello da elaborare deve essere moltiplicato per 2, digitate 2 nella casella di testo a destra della casella centrale.

**8** Ripetete il punto 7 per tutti i pixel da includere nell'operazione. Non occorre specificare i valori per tutte le caselle di testo.

**9** Nella casella Scala digitate il valore per cui volete dividere la somma dei valori di luminosità dei pixel inclusi nel calcolo.

**10** Nella casella di testo Offset digitate un valore da aggiungere al risultato del calcolo della scala.



*Usate i pulsanti Carica e Salva della finestra di dialogo per salvare le impostazioni di convoluzione in un file che potrete ricaricare e riutilizzare in altre circostanze.*

**11** Fate clic su OK.

L'effetto viene di volta in volta applicato a ogni pixel della clip.

## Consultate anche

“Effetto Convoluzione” a pagina 267

## Per utilizzare gli Effetti di luce

Utilizzate Effetti di luce per applicare effetti di luce ad una clip. Potete utilizzare fino a cinque luci per introdurre effetti creativi. Potete gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti speciali, come una superficie con effetto 3D.

**Nota:** Tutte le proprietà degli Effetti di luce possono essere animate utilizzando i fotogrammi chiave, a eccezione di Livello rilievo.

Potete manipolare direttamente gli effetti di luce nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione accanto agli Effetti di luce nel pannello Controllo effetti per visualizzare le maniglie di regolazione e il mirino.



Effetti di luce: Immagine originale (a sinistra), con faretto (al centro) e luce Omni (a destra) applicati all'immagine

**1** Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Effetti video, quindi il raccoglitore Regolazioni, infine trascinate gli Effetti di luce sulla clip nel pannello Timeline.



*Se la clip è già selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare gli Effetti di luce direttamente nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.*

**2** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.

**3** Fate clic sul triangolino per espandere Luce 1.

**4** Scegliete un tipo di luce dal menu a comparsa per specificare la sorgente luminosa:

**Nessuna** Disattiva una luce.

**Sfocatura direzione** La luce splende da lontano, facendo in modo che l'angolo della luce non cambi, come accade per i raggi solari.

**Omni** La luce splende in tutte le direzioni proprio sopra l'immagine, creando effetto simile a quello di una lampadina su un foglio di carta.

**Faretti colorati** Diffonde un raggio di luce ellittico.

**5** Per specificare un colore da assegnare alla luce, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Fate clic sul campione colore, selezionate un colore scegliendolo dal Selettore colore di Adobe e fate clic su OK.
- Fate clic sull'icona del contagocce, quindi clic su un punto qualsiasi del desktop del computer per selezionare un colore.

**6** (Opzionale) Fate clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglie della luce e il mirino nel monitor Programma. Potete manipolare direttamente posizione, scala e rotazione di una luce trascinandone le maniglie e il mirino

**Nota:** Se sono presenti più luci, nel monitor Programma è presente un mirino per ciascuna. Facendo clic sul mirino, vengono visualizzate le maniglie per la luce specifica.

**7** Nel pannello Controllo effetti utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà delle singole sorgenti luminose:

**Centro** Sposta la luce basandosi sui valori delle coordinate X e Y relative al centro della luce. La luce può essere posizionata anche trascinando il mirino all'interno del monitor Programma.

**Raggio principale** Regola la lunghezza di una luce Omni o un Faretto. Potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

**Raggio proiettato** Regola la vicinanza della sorgente della Luce direzionale al mirino . Il valore 0 posiziona la luce nel mirino e inonda l'immagine di luce. Il valore 100 sposta la sorgente luminosa lontano dal mirino, riducendo la luce sull'immagine. Nel monitor Programma potete inoltre trascinare il punto della sorgente luminosa per regolarne la distanza rispetto al mirino.

**Raggio minore** Regola l'ampiezza di un Faretto. Quando la luce assume la forma di un cerchio, l'aumento del Raggio minore fa aumentare anche il Raggio principale. Per regolare questa proprietà potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

**Angolo** Cambia la direzione di una Luce direzionale o un Faretto. Regolate questo controllo specificando un valore in gradi. In alternativa, potete spostare il puntatore fuori da una maniglia nel monitor Programma fino a quando assume la forma di una doppia freccia ricurva , quindi trascinatelo per ruotare la luce.

**Intensità** Controlla quando intensa è la luce.

**Punto luce** Regola le dimensioni dell'area più luminosa del Faretto.

**Importante:** il tipo di luce stabilisce quali proprietà degli Effetti di luce sono disponibili. Accertatevi di fare clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglia della luce e il mirino nel monitor Programma.

**8** Utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà degli Effetti di luce:

**Colore luce ambiente** Specifica il colore della luce ambiente.

**Intensità ambiente** Diffonde la luce come se questa fosse associata a un'altra luce in una stanza, ad esempio i raggi solari o una luce fluorescente. Scegliete il valore 100 per utilizzare solo la sorgente luminosa oppure il valore -100 per eliminare la sorgente luminosa. Per cambiare il colore della luce ambiente, fate clic sulla casella del colore e utilizzate il selettore visualizzato.

**Superficie** Stabilisce l'entità del riflesso della luce sulla superficie, come l'effetto prodotto su un foglio di carta fotografica, da -100 (bassa riflettanza) a 100 (alta riflettanza).

**Materiale superficie** Stabilisce quale elemento è più riflettente: la luce o l'oggetto sulla quale essa si diffonde. Il valore di -100 riflette il colore della luce, il valore di 100 riflette il colore dell'oggetto.

**Esposizione** Aumenta (valori positivi) o riduce (valori negativi) la luminosità della luce. Il valore 0 rappresenta la luminosità predefinita della luce.

**9** (Opzionale) Ripetete i punti 3 - 7 per aggiungere altre luci (Luce 2 - Luce 5).

**10** (Opzionale) Se avete aggiunto una clip in cui utilizzare un livello di rilievo (texture Effetti di luce), scegliete la traccia che contiene la clip con il livello di rilievo dal menu a comparsa Livello rilievo. Utilizzate i controlli per regolare le proprietà del livello di rilievo.


## Consultate anche

“Per applicare le texture Effetti di luce” a pagina 261

“Per regolare posizione, scala e rotazione” a pagina 231

## Per applicare le texture Effetti di luce

I livelli di rilievo degli Effetti di luce consentono di utilizzare il pattern o la texture di una clip per controllare il modo in cui la luce si riflette su un'immagine. L'uso di una clip con texture come carta o acqua consente di creare un effetto di luce 3D.

- 1** Aggiungete la clip da utilizzare come livello di rilievo (texture) a una traccia separata della sequenza.
- 2** Fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output  per nascondere la traccia contenente la clip con il livello di rilievo.
- 3** Aggiungete gli Effetti di luce a una clip nella stessa sequenza.
- 4** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.
- 5** (Opzionale) Fate clic sul triangolino della Luce 1 per regolare le proprietà della luce.
- 6** Scegliete la traccia video contenente il livello di rilievo dal menu Livello rilievo.
- 7** Dal menu Canale rilievo, specificate se utilizzare il canale rosso, verde, blu o alfa della clip per creare la texture degli effetti di luce.
- 8** Selezionate l'opzione Bianco in alto per far risaltare le parti bianche del canale sulla superficie. Deselezionate questa opzione per far risaltare le parti scure.
- 9** Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato per specificare il valore per Altezza rilievo da piatto (0) a montagnoso (100).

# Vettorscopio e oscilloscopio

## Informazioni su vettorscopio e oscilloscopio


Adobe Premiere Pro dispone di un *vettorscopio* e un *oscilloscopio* (oscilloscopio YC, allineamento YCbCr e allineamento RGB) che consentono di montare un programma video conforme agli standard di trasmissione televisiva ed eseguire regolazioni basate su fattori estetici, come la correzione dei colori.

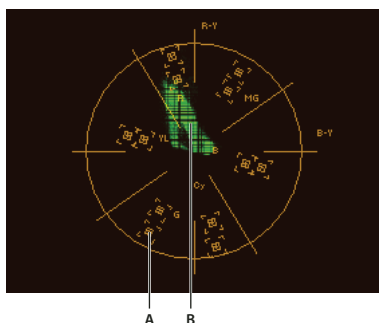
In passato, la produzione e duplicazione video si affidava a *oscilloscopi* e *vettorscopi* per valutare in modo accurato i *livelli* video, in particolare colore e luminosità.

Un vettorscopio misura la *crominanza* (componenti cromatici) di un segnale video, che include *tonalità* e *saturazione*. Un vettorscopio riporta le informazioni sui colori di un video in un diagramma circolare.

L'oscilloscopio tradizionale viene usato per misurare la luminosità, o componente *luminanza*, di un segnale video. In Adobe Premiere Pro gli oscilloscopi sono in grado di mostrare anche le informazioni sulla crominanza. L'oscilloscopio va interpretato come un grafico. L'asse orizzontale del grafico corrisponde all'immagine video da sinistra a destra. In senso verticale, la forma d'onda mostra la luminanza o livelli di crominanza.

## Vettorscopio

Il vettorscopio presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla crominanza del video. La saturazione viene misurata dal centro del diagramma verso l'esterno. I colori saturi e vividi generano un pattern a una certa distanza dal centro del diagramma, mentre le immagini in bianco e nero generano solamente un punto al centro del diagramma. Il colore specifico dell'immagine, o tonalità, determina la direzione o angolazione del pattern. Eventuali quadratini  indicano i punti in corrispondenza dei quali appaiono i colori magenta, blu, ciano, verde, giallo e rosso pienamente saturi (rappresentati da un pattern di test a barre colorate). Per i video NTSC i livelli di crominanza non devono mai superare queste aree.



Vettorscopio  
A. Caselle di destinazione B. Profilo dell'immagine

Il vettorscopio dispone dei seguenti controlli:

**Intensità** Regola la luminosità della visualizzazione del pattern. Non influenza il segnale di output video.

**75%** Mostra una rappresentazione approssimativa della crominanza dell'output del segnale analogico.

**100%** Mostra la crominanza nelle informazioni del segnale video digitale.

## Oscilloscopio YC

L'oscilloscopio YC mostra un grafico nel quale è rappresentata l'intensità del segnale della clip video. L'asse orizzontale del grafico corrisponde all'immagine video (da sinistra a destra) e l'asse verticale rappresenta l'intensità del segnale in unità definite *IRE* (dal nome dell'Institute of Radio Engineers).

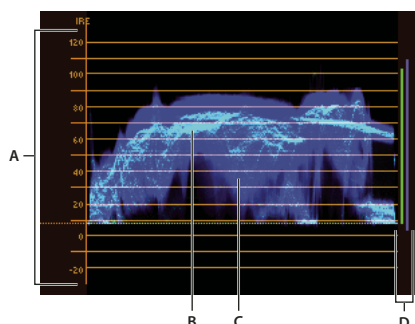
L'oscilloscopio YC mostra le informazioni sulla luminanza come una forma d'onda verde. Gli oggetti chiari generano un pattern di forme d'onda lungo il lato superiore del grafico (aree di verde chiaro), mentre gli oggetti più scuri generano una forma d'onda verso il fondo. Per i video NTSC utilizzati negli Stati Uniti, i livelli di luminanza devono rientrare tra 7.5 e



100 IRE; tale livelli vengono a volte definiti *limiti legali di trasmissione televisiva*). L'implementazione giapponese degli standard NTSC consente un intervallo di luminanza compreso tra 0 e 100 IRE. In genere i valori di luminanza e crominanza devono essere circa uguali e distribuiti in modo uniforme nell'intervallo da 7.5 100 IRE.

L'oscilloscopio YC mostra anche le informazioni sulla crominanza come una forma d'onda blu. Le informazioni sulla crominanza sono sovrapposte alla forma d'onda della luminanza.

Potete specificare se l'oscilloscopio YC debba mostrare sia luminanza che crominanza oppure solo la luminanza.



Oscilloscopio YC

A. Unità IRE B. Forma d'onda delle luminanza (verde) C. Forma d'onda della crominanza (blu) D. Gamma dei componenti di segnale

L'oscilloscopio dispone dei seguenti controlli:

**Intensità** Regola la luminosità della visualizzazione della forma d'onda. Non influenza il segnale di output video.

**Configurazione (7.5 IRE)** Mostra una forma d'onda che si avvicina al segnale di output video analogico finale.

Deselezionando questa opzione vengono visualizzate le informazioni sul video digitale.

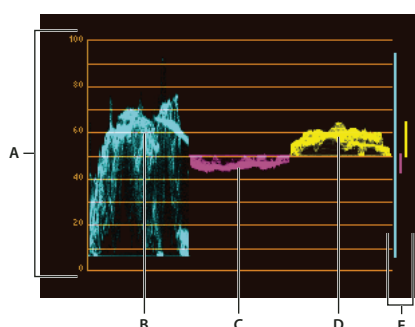
**Crominanza** Mostra le informazioni su crominanza e luminanza. Deselezionando questa opzione viene visualizzata solo la luminanza.

## Allineamento YCbCr

L'allineamento YCbCr mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Le forme d'onda sono mostrate in un grafico una dopo l'altra, in una sorta di allineamento.

Il controllo Intensità regola la luminosità delle forme d'onda. Non influenza il segnale di output video.

**Nota:** CbCr rappresentano i canali di differenza colori in un segnale video digitale. Cb è il blu meno la luminanza e Cr è il rosso meno la luminanza.



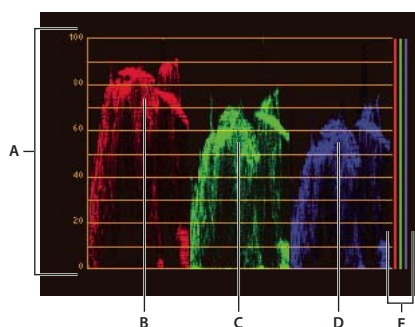
Allineamento YCbCr

A. Valori B. Forma d'onda Y (luminanza) C. Forma d'onda Cb D. Forma d'onda Cr E. Gamma dei componenti di segnale

## Allineamento RGB

L'allineamento mostra le forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di rosso, verde e blu di una clip. Le forme d'onda sono mostrate in un grafico una dopo l'altra, in una sorta di allineamento. Questa presentazione è utile per visualizzare la distribuzione dei componenti cromatici di una clip. I livelli dei singoli canali di colore sono misurati proporzionalmente gli uni rispetto agli altri utilizzando una scala da 0 a 100.

Il controllo Intensità regola la luminosità delle forme d'onda. Non influenza il segnale di output video.



*Allineamento RGB*

*A. Valori B. Forma d'onda R C. Forma d'onda G D. Forma d'onda B E. Gamma dei componenti di segnale*

## Per visualizzare un ambito

Potete visualizzare un vettorscopio, l'oscilloscopio YC, l'allineamento YCbCr e l'allineamento RGB singolarmente o raggruppati nel monitor di riferimento, nel monitor Programma o nel monitor Sorgente.

**1** A seconda del monitor nel quale desiderate visualizzare una clip master o in sequenza, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto.
- Nel pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente nella sequenza desiderata.

**2** (Opzionale) Scegliete Nuovo monitor riferimento dal menu del monitor Programma se avevate selezionato una clip nel monitor Timeline.

**3** Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu del monitor di riferimento, del monitor Programma o del monitor Sorgente:

**Tutto** Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC, allineamento YCbCr e allineamento RGB in un solo monitor.

**Vettorscopio** Mostra il vettorscopio per la visualizzazione della cromaticità del video.

**Oscilloscopio YC** Mostra l'oscilloscopio per la visualizzazione delle informazioni su luminanza e cromaticità.

**Allineamento YCbCr** Mostra un ambito contenente le informazioni su luminanza (Y) e differenza colori (Cb e Cr).

**Allineamento RGB** Mostra un ambito contenente i componenti rosso, verde e blu del video.

**Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr** Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento YCbCr in un solo monitor.

**Vett./Osc. YC/Allin. RGB** Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento RGB in un solo monitor.

# Capitolo 14: Riferimento Effetti

## Galleria di effetti

### Galleria di effetti

Gli esempi che seguono illustrano alcuni degli effetti video inclusi in Adobe Premiere Pro. Per eseguire l'anteprima di un effetto non incluso in questa galleria, applicatelo e visualizzatelo in anteprima nel monitor Programma.



*Immagine originale*

*Alfa rilievo*

*Bordi in rilievo*

*Luminosità e  
contrasto*



*Sfocatura  
fotocamera*

*Taglia*

*Bilanciamento  
colore*

*Ritaglia*



*Cristallizzazione*

*Sfocatura direzione*

*Sfumatura bordo*

*Rilievo*



*Estrai*

*Sfocatura veloce*

*Trova bordi*

*Controllo sfocatura*



*Immagine originale*

*Rifletti in  
orizzontale*

*Inverti*

*Distorsione lente*



*Riflesso lente*

*Fulmine*

*Specularità*

*Mosaico*

*Disturbo**Deformazione**Effetto punti**Posterizza**Sfocatura radiale**Replica**Contrasta**Contrasta bordi**Immagine originale**Distorsione curvilinea**Solarizza**Effetto sfera**Texture**Porzioni**Tinta**Spirale**Rifletti in verticale**Onda**Vento**Zig zag*

## Effetti Regolazione

### Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici, effetti

Usate gli effetti Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici per regolare velocemente una clip in modo globale. Colore automatico consente di regolare il contrasto e il colore di una clip neutralizzando i mezzitoni e tagliando i pixel bianchi e neri. Contrasto automatico permette di regolare il contrasto generale e il mix di colori senza introdurre né rimuovere dominanti di colore. Con Livelli automatici è possibile correggere automaticamente luci e ombre. Poiché regola ogni canale di colore individualmente, l'effetto Livelli automatici può rimuovere o introdurre dominanti di colore.

Ogni effetto è dotato di una o più delle seguenti impostazioni:

**Arrotondamento temporale** Rappresenta l'intervallo di fotogrammi adiacenti che Adobe Premiere Pro deve analizzare allo scopo di determinare l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se ad esempio impostate l'opzione Arrotondamento temporale su 1 secondo, Adobe Premiere Pro analizza i fotogrammi che si trovano 1 secondo prima del fotogramma visualizzato per determinare le opportune regolazioni. Se impostate l'opzione Arrotondamento temporale su 0, Adobe Premiere Pro analizza ogni singolo fotogramma in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

**Ricerca scena** Indica che Adobe Premiere Pro ignora i cambi di scena quando avete attivato l'Arrotondamento temporale.

**Regola mezzitoni neutri (disponibile solo per Colore automatico)** Imposta Adobe Premiere Pro in modo che trovi un colore medio quasi neutro (grigio) in un'immagine e regoli i valori di gamma di quel colore per renderlo neutro.

**Ritaglia nero e Ritaglia bianco** Specificano in che misura l'effetto deve ritagliare i colori delle ombre e delle luci nell'immagine, in base ai nuovi colori di ombra pura (livello 0) e di luce pura (livello 255). I valori più alti producono un'immagine a contrasto maggiore.

**Fondi con originale** Indica la percentuale dell'effetto da applicare all'immagine.

## Effetto Luminosità e contrasto

L'effetto Luminosità e contrasto modifica la luminosità e il contrasto dell'intera clip. Il valore 0,0 indica che non è stata apportata alcuna modifica.

## Mixer canali, effetto

Consente di modificare un canale di colore tramite la combinazione dei canali di colore correnti. Usate questo effetto per eseguire regolazioni dei colori creative che non possono essere effettuate facilmente con gli altri strumenti di correzione dei colori. Potete creare immagini in scala di grigi di alta qualità, scegliendo il contributo percentuale di ogni canale di colore, realizzare immagini di alta qualità in tonalità seppia o con altre tinte e scambiare o duplicare i canali.

Le impostazioni di questo effetto sono le seguenti:

**Rosso, Verde, Blu** Specifica il contributo dei singoli canali d'origine al canale di output.

**Costante** Specifica la quantità di base del canale di input da aggiungere al canale di output.

## Consultate anche

“Per miscelare canali in una clip” a pagina 258

## Effetto Bilanciamento colore

L'effetto Bilanciamento colore modifica la quantità di rosso, verde e blu in una clip. La posizione centrale di ogni cursore corrisponde al neutro e indica assenza di variazione. Impostando -100 si rimuove completamente il colore; con un valore pari a +100 il colore si intensifica. L'impostazione qualitativa della clip non incide sul bilanciamento del colore. I controlli di bilanciamento canale Ombra/Mezzitoni/Luce specificano la quantità di colore di un canale nelle gamme di intensità colore più scura, centrale o più chiara di una clip. Mantieni luminosità protegge la luminosità media dell'immagine modificando il colore. Questo controllo conserva il bilanciamento tonale dell'immagine.



Effetto Bilanciamento colore: Originale (a sinistra) con variazioni dell'effetto Bilanciamento colore applicato (a destra)

## Effetto Convoluzione

L'effetto Convoluzione cambia i valori di luminosità di ogni pixel della clip secondo una funzione matematica preimpostata, detta convoluzione. Nella finestra di dialogo Impostazioni di convoluzione è presente una griglia che rappresenta uno schema di moltiplicatori per la luminosità dei pixel. Il pixel da elaborare è quello al centro della griglia. Usate questo effetto per creare sfocature ed effetti di rilievo personalizzati.

## Consultate anche

“Per regolare la luminosità usando la convoluzione” a pagina 259

## Effetto Estrai

L'effetto Estrai rimuove i colori da una clip video, creando l'effetto di un'immagine con texture in scala di grigio. Per controllare l'aspetto della clip, specificate l'intervallo dei livelli di grigio da convertire in bianco o nero.

### Consultate anche

“Per rimuovere colore in una clip” a pagina 257

## Effetto Livelli

L'effetto Livelli regola la luminosità e il contrasto di una clip. Combina le funzioni degli effetti Bilanciamento colore, Correzione gamma, Luminosità e contrasto e Inversione.

Nella finestra di dialogo Impostazioni dei livelli è mostrato un istogramma del fotogramma corrente. Sull'asse *x* dell'istogramma sono rappresentati i valori di luminosità dal più scuro (0, a sinistra) al più chiaro (255, a destra) mentre sull'asse *y* è rappresentato il numero totale di pixel con quel valore.

### Consultate anche

“Per regolare la luminanza utilizzando i livelli” a pagina 251

## Effetti di luce

L'effetto Effetti di luce consente di applicare l'illuminazione a una clip fino a un massimo di cinque luci. Gli Effetti di luce consentono di gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti di luce speciali, come una superficie con effetto 3D.

### Consultate anche

“Per utilizzare gli Effetti di luce” a pagina 259

## Effetto Posterizza

L'effetto Posterizza specifica il numero di livelli tonali (o valori di luminosità) per ogni canale in un'immagine e associa i pixel al livello corrispondente più vicino. Se ad esempio scegliete due livelli tonali in un'immagine RGB, otterrete due tonalità per il rosso, due per il verde e due per il blu. I valori possono variare tra 2 a 255, sebbene i risultati di questo effetto siano più evidenti quando si riduce il numero di livelli di grigio in un'immagine in scala di grigio, la posterizzazione genera effetti interessanti anche con le immagini a colori.

Con l'opzione Livello, regolate il numero dei livelli tonali di ogni canale a cui l'effetto associa i colori esistenti.

## Effetto ProcAmp

L'effetto ProcAmp rappresenta l'emulazione software dell'amplificatore di processo disponibile sui dispositivi di montaggio video tradizionali. Questo effetto consente di regolare luminosità, contrasto, tonalità, saturazione e percentuale divisa delle immagini delle clip.

## Effetto Ombra/Luce

Consente di schiarire i soggetti in ombra o di attenuare le luci di un'immagine. Questo effetto non scurisce o schiarisce un'immagine nel suo complesso, ma piuttosto regola luci e ombre in modo indipendente sulla base dei pixel circostanti. Potete anche correggere il contrasto complessivo di un'immagine. Le impostazioni predefinite sono ottimizzate per correggere le immagini con problemi di retroilluminazione.



L'effetto Ombra/Luce è dotato delle impostazioni seguenti:

**Quantità automatica** Adobe Premiere Pro analizza e corregge automaticamente i problemi riguardanti luci e ombre causati da problemi di retroilluminazione. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata. Deselezionatela per attivare i controlli manuali per la correzione di luci e ombre.

**Quantità ombra** Schiarisce le ombre di un'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

**Quantità luce** Scurisce le luci di un'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

**Arrotondamento temporale** Rappresenta l'intervallo di fotogrammi adiacenti che Adobe Premiere Pro deve analizzare allo scopo di determinare l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se ad esempio impostate l'opzione Arrotondamento temporale su 1 secondo, Adobe Premiere Pro analizza i fotogrammi che si trovano 1 secondo prima del fotogramma visualizzato per determinare le opportune regolazioni da apportare a luci e ombre. Se impostate l'opzione Arrotondamento temporale su 0, Adobe Premiere Pro analizza ogni singolo fotogramma in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo. Questa opzione è attiva solo se è selezionata l'opzione Quantità automatica.

**Ricerca scena** Indica che Adobe Premiere Pro ignora i cambi di scena quando avete attivato l'Arrotondamento temporale.

**Fondi con originale** Indica la percentuale dell'effetto da applicare all'immagine.

Espandete la categoria Altre opzioni per visualizzare i seguenti comandi:

**Ampiezza tonale ombra e Ampiezza tonale luce** Indicano l'intervallo di tonalità regolabili nelle ombre e nelle luci. I valori più bassi limitano rispettivamente l'intervallo regolabile alle sole zone più scure e più chiare. I valori più alti ampliano l'intervallo regolabile. Queste opzioni risultano utili per isolare le zone da regolare. Ad esempio, per schiarire una zona scura senza toccare i mezzitoni, impostate un valore basso per Ampiezza tonale ombra, in modo tale da agire solo sulle zone più scure dell'immagine con l'opzione Quantità ombra.

**Raggio ombra e Raggio luce** Specifica le dimensioni (in pixel) dell'area attorno a un pixel usata dall'effetto per determinare se il pixel si trova in una zona di ombra o di luce. In genere, questo valore dovrebbe essere approssimativamente uguale alle dimensioni del soggetto principale in un filmato.

**Correzione colore** Specifica il grado di correzione del colore che l'effetto applica a ombre e luci regolate. Più alto è il valore, più saturi risulteranno i colori. Più marcata è la regolazione apportata a ombre e luci, maggiore sarà l'intervallo disponibile di correzione del colore.

**Nota:** Se volete modificare il colore di un'intera immagine, usate l'effetto Tonalità/Saturazione dopo avere applicato l'effetto Ombra/Luce.

**Contrasto mezzitoni** Specifica il grado di contrasto applicato dall'effetto ai mezzitoni. I valori elevati determinano un aumento del contrasto dei soli mezzitoni e contemporaneamente ombre più scure e luci più chiare.

**Ritaglia nero e Ritaglia bianco** Specificano in che misura l'effetto deve ritagliare i colori delle ombre e delle luci nell'immagine, in base ai nuovi colori di ombra pura (livello 0) e di luce pura (livello 255). I valori più alti producono un'immagine a contrasto maggiore.

## Effetto Soglia

L'effetto Soglia consente di convertire le immagini a colori o in scala di grigio in immagini in bianco e nero con forte contrasto. Specificate un determinato livello come soglia: tutti i pixel più luminosi della soglia verranno convertiti in bianco e quelli più scuri in nero.



Effetto Soglia: Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'applicazione dell'effetto Soglia (al centro e a destra)

## Effetti Sfocatura e Nitidezza

### Effetto Anti-alias

L'effetto Anti-alias unisce i bordi delle aree che hanno colori a contrasto elevato. Quando vengono fusi, i colori creano tonalità intermedie che fanno apparire graduale la transizione tra aree scure e aree chiare.

### Effetto Sfocatura fotocamera

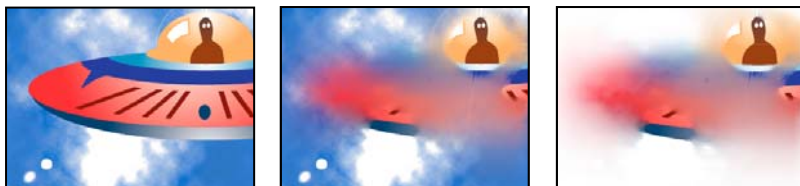
L'effetto Sfocatura fotocamera simula un'immagine che si allontana dall'intervallo focale della telecamera, rendendo sfocata la clip. Impostando i fotogrammi chiave della sfocatura, potete ad esempio simulare un soggetto che viene prima messo a fuoco e quindi sfocato, oppure un movimento improvviso della fotocamera. Trascinate il cursore per specificare l'entità della sfocatura per il fotogramma chiave selezionato; più alto è il valore, maggiore sarà la sfocatura.

### Effetto Sfocatura canale

L'effetto Sfocatura canale sfoca separatamente il rosso, il verde, il blu o i canali alfa di una clip. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni. Usate questo effetto per ottenere dei bagliori o quando è necessaria una sfocatura che non diventa trasparente vicino ai bordi della clip. L'opzione Comportamento bordi stabilisce come devono essere considerati i bordi dell'immagine sfocata. Se è deselezionata, i pixel esterni all'immagine sono trasparenti, quindi i bordi dell'immagine sfocata diventano semitrasparenti. Selezionate l'opzione Ripeti pixel del bordo per riapplicare i pixel attorno ai bordi, in modo da impedire ai bordi di scurirsi e diventare più trasparenti.

### Effetto Sfocatura composta

L'effetto Sfocatura composta sfoca i pixel nella clip selezionata in base ai valori di luminanza di un livello di sfocatura, noto anche come mappa di sfocatura. Il livello sfocatura può essere qualsiasi clip contenente pixel con valori di luminanza diversi che viene sovrapposta alla clip selezionata, con un abbinamento pixel per pixel delle due clip. Se il livello sfocatura è nero, nella stessa posizione della clip selezionata non si ha alcuna sfocatura. Questo effetto viene usato solo come mappa e non è visibile nella composizione.



*Effetto Sfocatura composta: Originale (a sinistra), con Sfocatura composta applicata (al centro) e con Sfocatura composta applicata con livello nuvole reso invisibile (a destra)*

Si rivela utile per simulare sbavature e impronte digitali o variazioni di visibilità causate da condizioni atmosferiche come fumo o calore, soprattutto con livelli sfocatura animati. Usate le impostazioni seguenti:

**Livello sfocatura** Specifica la clip della sequenza da usare come mappa di sfocatura. Una maggiore luminosità nel livello sfocatura determina un incremento della sfocatura nella clip interessata; i valori più scuri riducono la sfocatura.

**Sfocatura massima** Specifica in pixel la quantità massima di sfocatura da applicare a tutte le parti della clip interessata.

**Allunga e adatta mappa** Adatta il livello sfocatura alle dimensioni della clip alla quale va applicato. In caso contrario, il livello viene centrato.

**Inverti sfocatura** Inverte i valori, in modo che le aree prima più sfocate risultino meno sfocate e viceversa.

### Effetto Sfocatura direzione

L'effetto Sfocatura direzione segue la sfocatura di un'immagine creando l'illusione del movimento della clip.



Questo effetto è dotato delle impostazioni seguenti:

**Direzione** Specifica la direzione della sfocatura. La sfocatura viene applicata in modo uniforme attorno al centro del pixel; impostando un valore di 180° o 0° si ottiene quindi lo stesso risultato.

**Lunghezza sfocatura** Specifica la portata della sfocatura.

### Effetto Sfocatura veloce

Usate questo effetto per specificare di quanto sfocare un'immagine. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni. Questo effetto sfoca le aree più rapidamente rispetto a Controllo sfocatura.

### Effetto Controllo sfocatura

L'effetto Controllo sfocatura mette a fuoco e fuori fuoco un'immagine e ne elimina i disturbi. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni (si parla anche di sfocatura gaussiana per indicare la curva a campana generata dal mapping dei valori cromatici dei pixel interessati).

### Effetto Controllo contrasto

Aumenta notevolmente il contrasto in una clip; il risultato è simile all'applicazione ripetuta dell'effetto Contrasta. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

### Effetto fantasma

Sovrappone le trasparenze dei fotogrammi immediatamente precedenti al fotogramma corrente. Questo effetto può essere utile ad esempio per mostrare il tracciato di un oggetto in movimento, come una palla che rimbalza. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

### Effetto Sfocatura radiale

L'effetto Sfocatura radiale genera una leggera sfocatura simulando l'effetto di una telecamera che esegue uno zoom o una rotazione. Selezionate il metodo Rotazione per sfocare lungo linee circolari concentriche, come nel caso di una rotazione della telecamera. Selezionate il metodo Zoom per sfocare lungo linee radiali che partono dal centro. Trascinate il punto nella casella Centro sfocatura per cambiare l'origine della sfocatura. Potete anche impostare il fattore di sfocatura tra 1 e 100. Con il metodo Spin (Concentrico), questo valore rappresenta il grado di rotazione; con Zoom questo valore rappresenta l'intensità della sfocatura.

### Effetto Contrasta

L'effetto Contrasta aumenta il contrasto nei punti in cui avviene una variazione di colore.

### Effetto Contrasta bordi

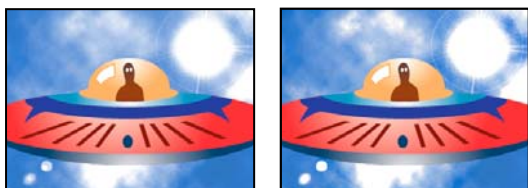
L'effetto Contrasta bordi individua le aree della clip in cui avvengono variazioni di colore significative e aumenta il contrasto in queste aree. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

### Effetto Maschera di contrasto

L'effetto Maschera di contrasto aumenta il contrasto tra colori che definiscono un bordo. Usate le impostazioni seguenti:

**Raggio** Specifica lo spessore dei pixel interessati dal bordo. Più alto è il valore, maggiore è la quantità di pixel intorno al bordo che verrà regolata per il contrasto. Se specificate un valore basso, verranno regolati solo i pixel al bordo.

**Soglia** Specifica una tolleranza per definire i bordi ed evitare regolazioni generali del contrasto che potrebbero produrre disturbi o causare risultati imprevisti. I valori definiscono l'intervallo di contrasto consentito tra pixel adiacenti prima della regolazione del contrasto. Un valore inferiore produce un effetto più pronunciato.



Effetto Maschera di contrasto: Originale (a sinistra) e con Quantità impostata su 80, Raggio impostato su 24 e Soglia impostata su 8 per il livello della nuvola (a destra)

## Effetti di canale

### Effetto Vetri 3D

Crea un'unica immagine tridimensionale combinando una visualizzazione 3D di destra e una di sinistra. Come sorgenti di visualizzazione potete usare immagini ottenute con programmi tridimensionali o telecamere stereoscopiche. Dal metodo usato per creare le immagini combinate dipende anche il tipo di visualizzazione. Potete, ad esempio, usare l'effetto Vetri 3D per creare un'immagine anaglittica contenente due prospettive lievemente diverse dello stesso soggetto, tinte in colori contrastanti e sovrapposte l'una all'altra. Le due visualizzazioni devono essere prima combinate e tinte ciascuna con un colore diverso. Applicate quindi l'effetto Vetri 3D usando le lenti rossa e verde o rossa e blu in modo da visualizzare l'immagine ottenuta in modo stereoscopico.



Effetto Vetri 3D: opzione Rosso blu colorati bilanciati selezionata (a sinistra) e opzione Superiore S e inferiore D interlacciati (a destra)

Per evitare problemi con le visualizzazioni capovolte, attenevi alle indicazioni seguenti:

- Mantenete per la composizione le stesse dimensioni verticali delle immagini sorgente. La differenza di un pixel produce lo stesso risultato dello spostamento in verticale della posizione di un pixel.
- Assicuratevi che i valori di posizione dell'immagine siano numeri interi (ad esempio 240, non 239,7).
- Se le immagini delle visualizzazioni di destra e di sinistra sono interlacciate, deinterlacciatele prima di applicare l'effetto Vetri 3D evitando così errate corrispondenze di campo.
- Dato che l'effetto Vetri 3D crea fotogrammi interlacciati, non selezionate un'opzione di interlacciamento nella finestra di dialogo Impostazioni rendering.

Regolate le seguenti impostazioni dell'effetto Vetri 3D:

**Vista sinistra, Vista destra** Specificate la clip da usare come visualizzazione di sinistra o di destra. È sufficiente applicare l'effetto Vetri 3D a una clip in una sequenza. Se usate una seconda clip, assicuratevi che le due abbiano le stesse dimensioni. Non è necessario che la seconda clip sia visibile nella sequenza.

**Scostamento convergenza** Specifica il valore di scostamento tra le due visualizzazioni. Usate questo controllo per riallineare le inquadrature non calibrate della fotocamera per il materiale sottoposto a rendering. Le foto o le immagini sottoposte a rendering provenienti da programmi 3D sono di solito disallineate e richiedono un valore negativo di Scostamento convergenza. Se il metraggio originale è stato ripreso con una convergenza corretta, non è necessario modificare questo valore. Applicare a questo valore i fotogrammi chiave può portare a irregolarità di animazione.

**Scambia sinistra-destra** Scambia le visualizzazioni di destra e di sinistra.

**Visualizzazione 3D** Specifica la modalità di rendering che l'effetto usa per combinare le visualizzazioni.

- **Coppia stereo** Ridimensiona entrambe le immagini per visualizzarle affiancate all'interno del rettangolo di selezione dell'effetto. Selezionate Scambia sinistra-destra per ottenere una visione strabica. Se si seleziona Coppia stereo, si disattiva Scostamento convergenza.
- **Superiore S e inferiore D interlacciati** Prende il campo superiore (primo) della visualizzazione di sinistra e quello inferiore (secondo) della visualizzazione di destra e li combina in un solo fotogramma o in una sequenza di fotogrammi interlacciati. Usate questa opzione per visualizzare i risultati dell'applicazione di lenti polarizzate o otturatori LCD. Selezionate Scambia sinistra-destra per scambiare i campi.
- **SD rosso verde** Tinge di rosso la visualizzazione di destra e di verde quella di sinistra usando i valori di luminanza di ogni immagine.
- **SD rosso blu** Tinge di rosso la visualizzazione di destra e di blu quella di sinistra usando i valori di luminanza di ogni immagine.
- **SD rosso verde bilanciati** Esegue la stessa operazione di SD rosso verde ma bilancia anche i colori per ridurre ombre o effetti fantasma causati dalla visualizzazione di un'immagine attraverso l'altra. I valori più elevati riducono il contrasto complessivo.
- **SD rosso blu bilanciati** Esegue la stessa operazione di SD rosso blu ma bilancia anche i colori per ridurre ombre o effetti fantasma.
- **Rosso blu colorati bilanciati** Converte la clip nella visualizzazione 3D usando i canali RGB della clip originale. Questa opzione conserva i colori originali della clip ma può determinare ombre ed effetti fantasma. Per ridurre tali effetti, regolate il bilanciamento o togliete saturazione all'immagine, quindi applicate l'effetto Vetri 3D. Se state usando immagini CG, aumentate il livello del nero di entrambe le viste prima di applicare l'effetto.

**Bilanciamento** Specifica il livello di bilanciamento in un'opzione di visualizzazione 3D bilanciata. Usate questo controllo per ridurre ombre ed effetti fantasma. Il valore ideale è il bilanciamento predefinito dell'effetto Vetri 3D che viene impostato quando selezionate l'opzione Rosso blu colorati bilanciati: se impostate il bilanciamento su 0,0, l'effetto Vetri 3D non crea alcuna profondità tridimensionale e se il valore del bilanciamento è troppo alto, l'output ottenuto risulta eccessivamente saturato.

#### Informazioni su lenti rosse, blu e verdi

Quando utilizzate le immagini rosse e blu, l'abbinamento tra il blu del vetro e le lenti rossa e blu produce di fatto il ciano, non il blu. Rosso e ciano sono colori complementari che assicurano la migliore separazione in quanto si filtrano reciprocamente in modo ottimale. Quando usate immagini rosse e verdi, può sembrare che il verde sia meno luminoso del rosso. Tuttavia, applicando alle immagini le lenti rossa e verde si ottiene un risultato omogeneo in quanto il valore di luminanza del verde è maggiore di quello del rosso.

#### Informazioni sugli effetti fantasma

Gli effetti fantasma si verificano quando i valori di luminanza di un colore superano quelli di un altro colore, al punto di lasciar vedere il primo colore attraverso le lenti sbagliate dei vetri anaglitici. Un'eccessiva luminanza del rosso, ad esempio, diventa visibile attraverso le lenti blu. Se regolate il valore del bilanciamento, verificate i risultati nel supporto di output finale. Se il bilanciamento è troppo alto, potrebbe apparire un'ombra rovesciata.

#### Effetto Aritmetica

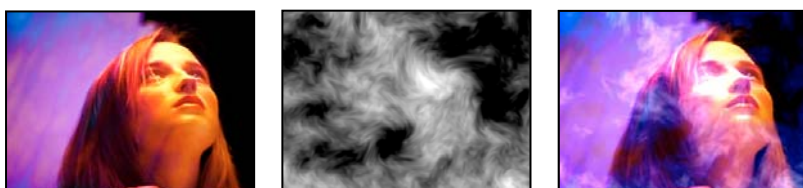
Questo effetto esegue alcune semplici operazioni matematiche sui canali rosso, verde e blu di una clip.

**Operatore** Indica l'operazione matematica da eseguire tra il valore specificato dei singoli canali e il valore esistente di tale canale per ogni pixel dell'immagine:

- **And, Or e Xor** Applicano combinazioni logiche bit per bit del valore specificato.
- **Aggiungi, Sottrai e Differenza** Applicano funzioni matematiche elementari usando il valore specificato.
- **Max e Min** Selezionano nel canale di colore i singoli pixel che risultano rispettivamente minori o maggiori del valore specificato e li impostano su tale valore.

- **Blocca sopra e Blocca sotto** Disattivano il canale in qualsiasi punto risulti rispettivamente maggiore o minore del valore specificato
- **Sezione** Disattiva il canale quando è minore del valore specificato e lo attiva quando è maggiore.
- **Moltiplica** Moltiplica il valore specificato di ogni canale e il valore esistente di tale canale per ogni pixel dell'immagine. Il colore ottenuto è più scuro.
- **Scolora** Moltiplica l'inverso del valore specificato per ogni canale per il valore esistente di tale canale per ogni pixel dell'immagine. Il colore ottenuto è più chiaro.

**Taglia valori risultato** Impedisce a qualsiasi funzione di creare valori di colore al di fuori dell'intervallo valido. Se questa opzione non è selezionata, alcuni valori di colore possono distribuirsi da on a off o viceversa.



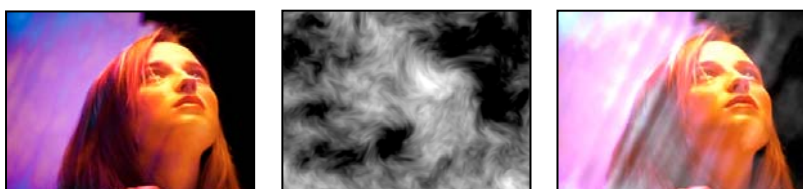
*Effetto Aritmetica: Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto Aritmetica applicato (a destra)*

## Effetto Fusione

L'effetto Fusione fonde due clip usando uno dei cinque metodi disponibili. La transizione standard tra due immagini prevede la dissolvenza incrociata: l'immagine di partenza si dissolve mentre la nuova immagine inizia a comparire progressivamente. Una volta unite le clip con questo effetto, disattivate la clip selezionata nel menu Fondi con livello selezionando la clip e scegliendo Clip > Abilita.

## Effetto Calcoli

L'effetto Calcoli combina i canali di una clip con quelli di un'altra.



*Effetto Calcoli: Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto Calcoli applicato (a destra)*

Regolate le seguenti impostazioni dell'effetto Calcoli:

**Canale input** Specificate il canale da estrarre e fondere con la clip originale:

- **RGBA** Visualizza normalmente tutti i canali.
- **Grigio** Mostra la luminanza dell'immagine RGBA originale.
- **Rosso/Verde/Blu/Alfa** Converte tutti i canali al valore del canale specificato.

**Inverti input** Inverte la clip prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.

**Secondo livello** Specifica la traccia video con cui Calcoli fonde la clip originale.

**Canale secondo livello** Specifica il canale da fondere con i canali di input.

**Opacità secondo livello** Specifica la trasparenza del secondo livello.

**Inverti secondo livello** Inverte il secondo livello prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato e calcoli la fusione.

**Allunga e adatta secondo livello** Adatta i bordi del secondo livello ai bordi del livello originale prima della fusione. Se non selezionate questo controllo, l'effetto Calcoli centra il secondo livello sorgente con il livello originale e lo ritaglia per adattarlo ai contorni del livello dell'effetto.

**Metodo fusione** Specifica la modalità usata per fondere la clip originale e il secondo livello.

**Mantieni trasparenza** Assicura che il canale alfa della clip interessata non venga modificato.

## Effetto Convertitore Cineon

Questo effetto fornisce un elevato grado di controllo sulle conversioni di colore dei fotogrammi Cineon. Adobe Premiere Pro consente di convertire il colore in un file Cineon mediante le impostazioni dell'effetto Convertitore Cineon. Per usare questo effetto, importate un file Cineon e aggiungete la clip a una sequenza. Potete quindi applicare l'effetto Convertitore Cineon alla clip e regolare con precisione i colori mentre visualizzate in modo interattivo i risultati nel monitor Programma. Impostate i fotogrammi chiave per regolare le modifiche di tono nel tempo. Utilizzate l'interpolazione dei fotogrammi chiave e le maniglie per abbinare con precisione le variazioni più irregolari di luce oppure mantenete il file nello stato predefinito e usate il convertitore.

I 10 bit di dati disponibili in ogni canale Cineon facilitano il potenziamento di un'importante gamma di tonalità senza pregiudicare il bilanciamento tonale complessivo. Specificando con attenzione la gamma, potete creare una versione dell'immagine fedele all'originale.

Regolate le seguenti impostazioni dell'effetto Convertitore Cineon:

**Tipo conversione** Specifica come viene convertito il file Cineon:

- **Da logaritmico a lineare** Converte una clip logaritmica non Cineon a 8 bit in una clip Cineon.
- **Da lineare a logaritmico** Converte una clip contenente un proxy lineare a 8 bit di un file Cineon in una clip logaritmica a 8 bit in modo che le caratteristiche visualizzate siano corrispondenti al file Cineon originale.
- **Da logaritmico a logaritmico** Rileva un file Cineon logaritmico a 8 o 10 bit quando si vuole trasformarlo in un proxy logaritmico a 8 bit.

**Punto nero 10 bit** Specifica il punto nero (densità minima) per convertire una clip Cineon logaritmica a 10 bit.

**Punto nero interno** Specifica il punto nero usato per la clip in Adobe Premiere Pro.

**Punto bianco 10 bit** Specifica il punto bianco (densità massima) per convertire una clip Cineon logaritmica a 10 bit.

**Punto bianco interno** Specifica il punto bianco usato per il livello in Adobe Premiere Pro.

**Gamma** Specifica i valori dei mezzitoni.

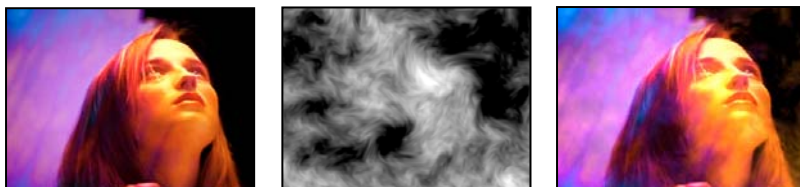
**Attenuazione luce** Specifica il valore di attenuazione usato per correggere le luci più vivide.

### Per controllare il bilanciamento tonale di un file Cineon

- 1 Importate il file Cineon nel progetto e aggiungetelo a una sequenza.
- 2 Selezionate la clip del file Cineon nel pannello Timeline.
- 3 Trascinate l'effetto Convertitore Cineon dal raccoglitore Canale del pannello Effetti all'area Effetti video del pannello Controlli effetti o della clip Cineon nel pannello Timeline.
- 4 Scegliete un'opzione nel menu Tipo conversione.
- 5 Regolate il punto nero trascinando il cursore Punto nero 10 bit verso destra o sinistra.
- 6 Regolate il punto bianco trascinando il cursore Punto bianco 10 bit verso sinistra o verso destra (se la regolazione delle aree luminose rende troppo scuro il resto dell'immagine, usate il cursore Attenuazione luce per smorzare la luminosità di queste aree).
- 7 Regolate i mezzitoni trascinando il cursore Gamma verso sinistra per scurirli o verso destra per schiarirli.
- 8 Se le luci sembrano macchie bianche, trascinate il cursore Attenuazione luce verso destra sino a rendere visibili i dettagli. Un'immagine fortemente contrastata può richiedere un valore di attenuazione elevato.

## Aritmetica composta effetto

Questo effetto combina matematicamente il livello al quale viene applicato con un altro e serve solo ad assicurare la compatibilità con progetti creati con versioni precedenti di After Effects che utilizzano l'effetto Aritmetica composta. L'uso dei metodi di fusione dei livelli risulta di solito più efficace rispetto all'uso di questo effetto.



*Effetto Aritmetica composta: Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto Aritmetica composta applicato (a destra)*

Regolate le seguenti impostazioni dell'effetto Aritmetica composta:

**Livello seconda sorgente** Specifica il livello da usare con il livello corrente in una determinata operazione.

**Operatore** Specifica l'operazione da eseguire tra i due livelli.

**Opera sui canali** Specifica i canali ai quali viene applicato l'effetto.

**Comportamento overflow** Specifica come vengono gestiti i valori pixel che superano l'intervallo consentito:

- **Taglia** Indica che i valori sono limitati all'intervallo consentito.
- **Reimposta** Indica che i valori che superano l'intervallo consentito si distribuiscono da Completo attivo a Completo disattivato e viceversa.
- **Scala** Indica che vengono calcolati i valori massimo e minimo e che i risultati sono ridotti dalla gamma massima a quella dei valori ammissibili.

**Allunga e adatta seconda sorgente** Ridimensiona il secondo livello per farlo corrispondere alle dimensioni (larghezza e altezza) del livello corrente. Se questa opzione è deselezionata, il secondo livello viene allineato alle dimensioni correnti dell'origine con l'angolo superiore sinistro del livello sorgente.

**Fondi con originale** Regola l'opacità del secondo livello sorgente in modo che si fonda con il livello originale.

## Effetto Inverti

Questo effetto video inverte le informazioni sui colori di un'immagine ed è dotato delle impostazioni seguenti:

**Canale** Specifica quale canale o quali canali invertire. Ogni gruppo di elementi opera in uno spazio cromatico specifico. Viene invertita l'intera immagine nello spazio cromatico o un singolo canale.

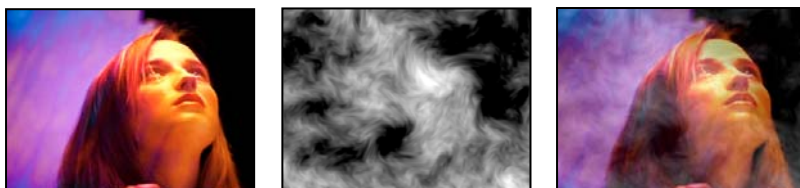
- **RGB/Rosso/Verde/Blu** Usa tutti e tre i canali colore aggiuntivi: rosso, verde e blu oppure un singolo canale colore per specificare le aree invertite dell'immagine.
- **HLS/Tonalità/Luminosità/Saturazione** Usa i tre canali colore calcolati: tonalità, luminosità e saturazione o un canale colore calcolato per specificare le aree invertite dell'immagine.
- **YIQ/Luminanza/Crominanza fase ingresso/Crominanza quadratura** Usa lo spazio cromatico di crominanza e luminanza NTSC dove Y è il segnale di luminanza, I quello di crominanza di fase e Q quello di crominanza di quadratura oppure i singoli componenti dello spazio cromatico per specificare le aree invertite dell'immagine.
- **Alfa** Inverte il canale alfa dell'immagine. Alfa non è uno spazio cromatico.

**Fondi con originale** Combina l'immagine invertita con quella originale. Potete applicare una dissolvenza all'immagine invertita.

## Effetto Imposta mascherino

L'effetto Imposta mascherino sostituisce il canale alfa (mascherino) di una clip con un canale di una clip di un'altra traccia video. Si ottengono così effetti di mascherini mobili.

**Nota:** L'effetto *Imposta mascherino* proviene da *After Effects*, in cui serve ad assicurare la compatibilità con i progetti creati nelle versioni precedenti di *After Effects* che utilizzano *Imposta mascherino*.



*Effetto Imposta mascherino: Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto Imposta mascherino applicato (a destra)*

Per creare un mascherino mobile con l'effetto *Imposta mascherino*, configurate una sequenza con due clip sovrapposte su tracce video diverse. Applicate l'effetto *Imposta mascherino* a una delle clip e specificate la clip dalla quale proviene il mascherino sostitutivo. Anche se *Imposta mascherino* può essere usato per creare mascherini mobili, il metodo più semplice e rapido per farlo è mediante l'effetto *Mascherino traccia*.

Regolate le seguenti impostazioni dell'effetto *Imposta mascherino*:

**Prendi mascherino da livello** Specifica la traccia video contenente la clip da usare come mascherino sostitutivo. Nella sequenza potete specificare qualsiasi traccia video.

**Usa per mascherino** Indica il canale della clip specificata da usare per il mascherino.

**Inverti mascherino** Inverte i valori di trasparenza del mascherino.

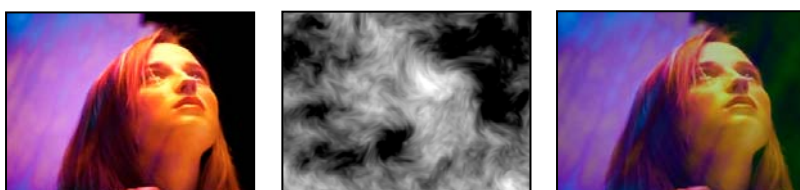
**Allunga e adatta mascherino** Ridimensiona la clip selezionata per adattarla alle dimensioni della clip corrente. Se questa opzione è deselezionata, la clip definita come mascherino viene centrata nella prima clip.

**Mascherino composito con originale** Compone il nuovo mascherino con la clip corrente, invece di sostituirla. Il mascherino risultante consente la visualizzazione dell'immagine solo dove nel mascherino corrente e in quello nuovo è presente opacità.

**Livello mascherino premoltiplicato** Premoltiplica il nuovo mascherino con la clip corrente.

## Effetto Composito tinta unita

Questo effetto offre un modo veloce per creare un composito in tinta unita dietro la clip sorgente originale. Potete controllare l'opacità della clip sorgente e della tinta unita e applicare modalità di fusione utilizzando sempre i controlli dell'effetto.



*Effetto Composito tinta unita: Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto Composito tinta unita applicato (a destra)*

Regolate le seguenti impostazioni dell'effetto *Composito tinta unita*:

**Opacità sorgente** Specifica la trasparenza della clip sorgente.

**Colore** Specifica la tonalità della tinta unita.

**Opacità** Specifica la tinta unita da comporre con la clip sorgente.

**Metodo fusione** Specifica la modalità di fusione usata dall'effetto per combinare la clip originale e la tinta unita.

# Effetti di correzione del colore

## Effetto Correttore rapido colore

L'effetto Correttore rapido colori regola il colore di una clip usando le impostazioni di tonalità e saturazione. Sono inoltre disponibili impostazioni per regolare i livelli di intensità delle ombre, dei mezzitoni e delle luci dell'immagine. Questo effetto è consigliato per apportare correzioni di colore semplici da visualizzare rapidamente in anteprima nel monitor Programma.

L'effetto Correttore rapido colori è dotato delle impostazioni seguenti:

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luminanza) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Punto bianco** Assegna un bilanciamento del bianco a un'immagine utilizzando lo strumento Contagocce per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il bilanciamento del bianco.

**Angolo e bilanciamento tonalità** Controlla le regolazioni di tonalità e saturazione usando una ruota dei colori. Una casella circolare si sposta intorno al centro di una ruota e controlla la traslazione della tonalità (UV). Una maniglia perpendicolare alla casella controlla l'intensità del bilanciamento, che modifica il grado di finezza relativa del controllo. La parte esterna del selettore controlla la rotazione della tonalità.



*Nel vettorscopio è possibile visualizzare le regolazioni dell'angolo e del bilanciamento tonalità.*

**Angolo tonalità** Controlla la rotazione delle tonalità. L'impostazione predefinita è 0. I valori negativi fanno ruotare il selettore colore a sinistra, mentre i valori positivi a destra.

**Intensità bilanciamento** Controlla la quantità di correzione del bilanciamento colore definito con l'angolo di bilanciamento.

**Guadagno bilanciamento** Corregge i valori di luminosità moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri.

**Angolo bilanciamento** Controlla la traslazione delle tonalità.

**Saturazione** Corregge la saturazione dei colori dell'immagine. Il valore predefinito è 100 e non modifica i colori. I valori inferiori a 100 riducono la saturazione e il valore 0 elimina qualsiasi colore. I valori superiori a 100 generano colori con maggiore saturazione.

**Livello di nero automatico** Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7.5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

**Contrasto automatico** Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

**Livello di bianco automatico** Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

**Livello di nero, Livello di grigio, Livello di bianco** Imposta i livelli per ombre più scure, mezzitoni di grigio e luci più chiare utilizzando strumenti Contagocce diversi per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il nero, i mezzitoni di grigio e il bianco.



**Livelli di input** I due cursori esterni dei livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori di output. Il cursore di input centrale regola la gamma nell'immagine e consente di spostare i mezzitoni e di modificare i valori di intensità della gamma centrale di toni di grigio senza alterare eccessivamente luci e ombre.

**Livelli di output** Mappa i cursori dei livelli in input per il punto nero e il punto bianco su determinati valori. L'impostazione predefinita dei cursori di output è 0 con le ombre completamente nere e 255 con le luci completamente bianche. In questo modo, nella posizione predefinite dei cursori di output, spostando il cursore di input del nero si mappa il valore di ombra a livello 0 e spostando il cursore del punto bianco si mappa il valore di luce a livello 255. I livelli restanti vengono ridistribuiti tra 0 e 255. Questa ridistribuzione aumenta la gamma tonale dell'immagine, incrementando di fatto il contrasto complessivo dell'immagine.

**Input nero, Input grigio, Input bianco** Regolate i livelli di input del punto nero, dei mezzotono e del punto bianco per le luci, i mezzi toni o le ombre.

**Output nero, output bianco** Regolate i livelli di output associati per i livelli di input nero e bianco per le luci, i mezzotono o le ombre.

## Consultate anche

“Per applicare gli effetti Correzione colore” a pagina 245

“Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione” a pagina 248

“Regolare il colore e la luminanza” a pagina 243

## Effetto Correttore luminanza

Questo effetto consente di regolare la luminosità e il contrasto nelle luci, nei mezzitoni e nelle ombre di una clip. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

L'effetto Correttore luminanza è dotato delle impostazioni seguenti:

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito) o regolazioni dei valori tonali (Ultima), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera), oppure una rappresentazione a tre tonalità del punto in cui cadono le ombre, i mezzotono e le luci (Gamma tonale).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Definizione gamma tonale** Definisce la gamma tonale delle ombre e delle luci usando le impostazioni della soglia e della soglia con attenuazione (morbidezza). Fate clic sul triangolo per visualizzare i controlli Definizione gamma tonale. Trascinate un cursore quadrato per regolare i valori di soglia. Trascinate un cursore triangolare per regolare il valore di morbidezza (creazione di sfumature).

**Nota:** Scegliete *Gamma tonale* dal menù *Output* per visualizzare le diverse gamme tonali mentre regolate i cursori *Definizione gamma tonale*.

**Gamma tonale** Specifica se applicare le regolazioni di luminanza all'intera immagine (Master), solo alle luci, solo ai mezzitoni o solo alle ombre.

**Luminosità** Regola il livello di nero in una clip. Usate questo controllo per visualizzare in nero il contenuto nero dell'immagine nella clip.

**Contrasto** Incide sul contrasto dell'immagine regolando il guadagno in base al valore di contrasto originale della clip.

**Livello di contrasto** Imposta il valore di contrasto originale della clip.

**Gamma** Regola i valori dei mezzitoni dell'immagine senza incidere sui livelli di bianco e nero. Produce modifiche nel contrasto, in modo simile alla modifica della forma della curva nell'effetto *Curva luminai*. Usate questo controllo per regolare le immagini che sono troppo scure o troppo chiare senza distorcere ombre o luci.

**Piedistallo** Corregge un'immagine aggiungendo ai valori dei pixel dell'immagine un valore di offset specifico. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità generale dell'immagine.

**Guadagno** Incide sul rapporto di contrasto complessivo di un'immagine regolando i valori di luminosità mediante la moltiplicazione. I pixel più chiari sono modificati più dei pixel più scuri.

**Correzione colore secondaria** Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

***Nota:** Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

**Centro** Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento Contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

**Tonalità, saturazione e luminai** Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

**Più morbido** Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

**Assottigliamento bordo** Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

**Inverti colore limite** Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

## Consultate anche

“Regolare il colore e la luminanza” a pagina 243

## Effetto Curva luminanza

Questo effetto regola la luminosità e il contrasto di una clip usando una regolazione a curva. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

L'effetto Curva luminanza è dotato delle impostazioni seguenti:

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luminanza) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Luminanza** La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto della clip. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete regolare un massimo di 16 punti sulla curva. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

**Correzione colore secondaria** Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

***Nota:** Scegliete Maschera dal menù Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

**Centro** Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento Contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento

Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

**Tonalità, saturazione e luminai** Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

**Più morbido** Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

**Assottigliamento bordo** Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

**Inverti colore limite** Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

## Consultate anche

“Per regolare colore e luminanza utilizzando le curve” a pagina 250

“Regolare il colore e la luminanza” a pagina 243

## Effetto Correttore colori RGB

L'effetto Correttore colore RGB regola il colore in una clip applicando regolazioni alle gamme tonali definite per luci, mezzitoni e ombre. L'effetto consente di apportare regolazioni tonali singolarmente a ogni canale cromatico. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

L'effetto Correttore RGB colore è dotato delle impostazioni seguenti:

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luminanza), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera) oppure una rappresentazione a tre tonalità del punto in cui cadono le ombre, i mezzitoni e le luci (Gamma tonale).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Definizione gamma tonale** Definisce la gamma tonale delle ombre e delle luci usando le impostazioni di soglia e soglia con attenuazione:

- **Soglia ombra** Determina la gamma tonale dell'ombra.
- **Morbidezza ombra** Determina la gamma tonale dell'ombra con attenuazione.
- **Soglia luce** Determina la gamma tonale della luce.
- **Morbidezza luce** Determina la gamma tonale della luce con attenuazione.



*Scegliete Gamma tonale dal menu a comparsa Output per visualizzare le luci, i mezzitoni e le ombre mentre regolate i controlli Definizione gamma tonale.*

**Gamma tonale** Specifica se applicare le regolazioni colore all'intera immagine (Master), solo alle luci, solo ai mezzitoni o solo alle ombre.

**Gamma** Regola i valori dei mezzitoni dell'immagine senza incidere sui livelli di bianco e nero. Usate questo controllo per regolare le immagini che sono troppo scure o troppo chiare senza distorcere ombre o luci.

**Piedistallo** Corregge un'immagine aggiungendo ai valori dei pixel dell'immagine un valore di offset specifico. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità generale dell'immagine.

**Guadagno** Incide sul rapporto di contrasto complessivo di un'immagine regolando i valori di luminosità mediante la moltiplicazione. I pixel più chiari sono modificati più dei pixel più scuri.

**RGB** Consente di regolare i valori dei mezzitoni, il contrasto e la luminosità per ciascun canale colore. Fate clic sul triangolo per espandere le opzioni per impostare gamma, piedistallo e guadagno di ogni canale.

- **Gamma rosso, Gamma verde e Gamma blu** Regolano i valori dei mezzitoni del canale rosso, verde o blu senza incidere sui livelli di bianco e nero.
- **Piedistallo rosso, Piedistallo verde e Piedistallo blu** Regola i valori tonali nel canale rosso, verde o blu aggiungendo uno scostamento fisso ai valori pixel del canale. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità complessiva del canale.
- **Guadagno rosso, Guadagno verde e Guadagno blu** Corregge i valori di luminosità del canale rosso, verde o blu moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri.

**Correzione colore secondaria** Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

***Nota:** Scegliete Maschera dal menù Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

**Centro** Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento Contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

**Tonalità, saturazione e luminai** Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

**Più morbido** Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

**Assottigliamento bordo** Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

**Inverti colore limite** Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

## Consultate anche

“Per applicare gli effetti Correzione colore” a pagina 245

“Regolare il colore e la luminanza” a pagina 243

## Effetto Curve RGB

Regola il colore di una clip usando curve per ogni canale colore. Ciascuna curva consente di regolare fino a 16 punti diversi nell'intera gamma tonale di un'immagine. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

L'effetto Curva RGB è dotato delle impostazioni seguenti:

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), le regolazioni dei valori tonali (Luminanza), l'alfa mascherino (Maschera) o una rappresentazione a tre toni di ombre, mezzitoni e luci (Gamma tonale).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Principale** La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto di tutti i canali. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

**Rosso, Verde e Blu** La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto del canale rosso, verde e blu. Se la curva viene sollevata verso l'alto, il canale si schiarisce, se viene arcuata verso il basso, si scurisce. Le sezioni della curva con la maggiore inclinazione rappresentano parti del canale con il contrasto più elevato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete regolare un massimo di 16 punti sulla curva. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

**Correzione colore secondaria** Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

***Nota:** Scegliete Maschera dal menù Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

**Centro** Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento Contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

**Tonalità, saturazione e luminai** Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

**Più morbido** Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

**Assottigliamento bordo** Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

**Inverti colore limite** Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

## Consultate anche

“Per regolare colore e luminanza utilizzando le curve” a pagina 250

“Regolare il colore e la luminanza” a pagina 243

## Effetto Correttore colori a tre vie

L'effetto Correttore colori a tre vie consente di eseguire delicate correzioni regolando la tonalità, la saturazione e la luminosità di una clip per creare ombre, mezzitoni e luci. L'effetto presenta un istogramma che mostra la luminanza dell'immagine. Potete ulteriormente perfezionare le regolazioni indicando l'intervallo di colore da correggere mediante i controlli Correzione colore secondaria.

L'effetto Correttore colori a tre vie presenta i seguenti controlli:

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), le regolazioni dei valori tonali (Luminanza), l'alfa mascherino (Maschera) o una rappresentazione a tre toni di ombre, mezzitoni e luci (Gamma tonale).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Bilanciamento del nero, Bilanciamento del grigio, Bilanciamento del bianco** Assegna alla clip un bilanciamento del bianco, del grigio o del nero. Utilizzate i diversi strumenti Contagocce per campionare un colore di destinazione nell'immagine o scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe.

**Definizione gamma tonale** Definisce la gamma tonale di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Trascinate i cursori quadrati per regolare i valori di soglia. Trascinate i cursori triangolari per regolare la quantità di morbidezza (sfumatura).



*Scegliete Gamma tonale dal menu a comparsa Output per visualizzare le luci, i mezzitoni e le ombre mentre regolate i controlli Definizione gamma tonale.*

**Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce, Morbidezza luce** Definiscono la soglia e la morbidezza di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Immettete dei valori o fate clic sul triangolo accanto all'opzione, quindi trascinate il cursore.

**Gamma tonale** Sceglie la gamma tonale regolata mediante i controlli Angolo tonalità, Intensità bilanciamento, Guadagno bilanciamento, Angolo bilanciamento e Livelli. Il valore predefinito è Luci. Le altre opzioni del menu a comparsa sono Principale, Ombre e Mezzitoni.

**Nota:** Potete ancora regolare le tre gamme tonali utilizzando i tre selettori di colore anche dopo aver eseguito una selezione dal menu a comparsa Gamma tonale.

**Angolo e bilanciamento tonalità a tre vie** Controlla le regolazioni di tonalità e saturazione mediante tre selettori colori per le ombre (selettore sinistro), i mezzitoni (selettore centrale) e le luci (selettore destro). Viene visualizzato un selettore master se si sceglie Principale dal menu a comparsa Gamma tonale. Una casella circolare si sposta al centro del selettore per il controllo della conversione della tonalità (UV). Una maniglia perpendicolare alla casella controlla l'intensità del bilanciamento, che modifica il grado di finezza relativa del controllo. La parte esterna del selettore controlla la rotazione della tonalità.

**Angolo tonalità luci/mezzitoni/ombre** Controlla la rotazione della tonalità per luci, mezzitoni e ombre. L'impostazione predefinita è 0. I valori negativi fanno ruotare il selettore colore a sinistra, mentre i valori positivi a destra.

**Intensità bilanciamento luci/mezzitoni/ombre** Controlla la quantità di correzione del bilanciamento colore definito con l'angolo di bilanciamento. La regolazione può essere applicata a luci, mezzitoni e ombre.

**Guadagno bilanciamento luci/mezzitoni/ombre** Corregge i valori di luminosità moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri. La regolazione può essere applicata a luci, mezzitoni e ombre.

**Angolo bilanciamento luci/mezzitoni/ombre** Controlla la traduzione della tonalità per luci, mezzitoni e ombre.

**Saturazione luci/mezzitoni/ombre** Corregge la saturazione del colore per luci, mezzitoni e ombre. Il valore predefinito è 100 e non modifica i colori. I valori inferiori a 100 riducono la saturazione e il valore 0 elimina qualsiasi colore. I valori superiori a 100 generano colori con maggiore saturazione.

**Livello di nero automatico** Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7.5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

**Contrasto automatico** Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

**Livello di bianco automatico** Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

**Livello di nero, Livello di grigio, Livello di bianco** Imposta i livelli per ombre più scure, mezzotono di grigio e luci più chiare utilizzando strumenti Contagocce diversi per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il nero, il mezzotono di grigio e il bianco.

**Livelli di input** I due cursori esterni dei livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori di output. Il cursore di input centrale regola la gamma nell'immagine e consente di spostare i mezzitoni e di modificare i valori di intensità della gamma centrale di toni di grigio senza alterare eccessivamente luci e ombre.

**Livelli di output** Mappa i cursori dei livelli in input per il punto nero e il punto bianco su determinati valori. L'impostazione predefinita dei cursori di output è 0 con le ombre completamente nere e 255 con le luci completamente bianche. In questo modo, nella posizione predefinita dei cursori di output, spostando il cursore di input del nero si mappa il valore di ombra a livello 0 e spostando il cursore del punto bianco si mappa il valore di luce a livello 255. I livelli restanti vengono redistribuiti tra 0 e 255. Questa redistribuzione aumenta la gamma tonale dell'immagine, incrementando di fatto il contrasto complessivo dell'immagine.

**Input nero, Input grigio, Input bianco** Regolate i livelli di input del punto nero, dei mezzotondo e del punto bianco per le luci, i mezzi toni o le ombre.

**Output nero, output bianco** Regolate i livelli di output associati per i livelli di input nero e bianco per le luci, i mezzotondo o le ombre.

**Correzione colore secondaria** Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

***Nota:** Scegliete Maschera dal menù Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

**Centro** Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento Contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

**Tonalità, saturazione e luminai** Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

**Più morbido** Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

**Assottigliamento bordo** Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

**Inverti colore limite** Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

## Consultate anche

“Per applicare gli effetti Correzione colore” a pagina 245

“Regolare il colore e la luminanza” a pagina 243

## Effetto Limitatore video

L'effetto Limitatore video consente di limitare la luminanza e il colore di una clip, facendoli rientrare nei parametri definiti dall'utente. Questo effetto è utile per mantenere il più possibile inalterato il video, pur facendo rientrare il relativo segnale entro i limiti di trasmissione televisiva.

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Asse di riduzione** Consente di impostare i limiti definendo la gamma di luminanza (Luminanza), colore (Crominanza), colore e luminanza (Crominanza e luminanza) o il segnale video generale (Limite ottimale). I controlli Min e Max disponibili dipendono dall'opzione Asse di riduzione scelta.

**Luminanza min** Specifica il livello più scuro di un immagine.

**Luminanza max** Specifica il livello più chiaro di un immagine.

**Crominanza min** Specifica il livello di saturazione più basso per i colori di un'immagine.

**Crominanza max** Specifica il livello di saturazione più alto per i colori di un'immagine.

**Segnale min** Specifica il segnale video minimo, comprese luminosità e saturazione.

**Segnale max** Specifica il segnale video massimo, comprese luminosità e saturazione.

**Metodo di riduzione** Consente di comprimere gamme tonali specifiche per preservare i dettagli di gamme tonali importanti (Compressione luci, Compressione mezzitoni, Compressione ombre o Compressione luci e ombre) o comprimere tutte le gamme tonali (Comprimi tutto). L'opzione predefinita è Comprimi tutto.

**Definizione gamma tonale** Definisce la gamma tonale di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Trascinate i cursori quadrati per regolare i valori di soglia. Trascinate i cursori triangolari per regolare la quantità di morbidezza (sfumatura).

**Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce, Morbidezza luce** Definiscono la soglia e la morbidezza di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Immettete dei valori o fate clic sul triangolo accanto all'opzione, quindi trascinate il cursore.

## Consultate anche

“Regolare il colore e la luminanza” a pagina 243

# Effetti di distorsione

## Effetto Piega

Distorce una clip creando l'effetto di un'onda che attraversa la clip sia in verticale che in orizzontale. Potete realizzare molti tipi di forme d'onda con dimensioni e velocità diverse.

L'effetto Piega dispone delle seguenti impostazioni:

**Direzione** Specifica la direzione dell'onda:

- **Dentro** Specifica che le onde si muovono verso il centro della clip.
- **Fuori** Indica che le onde iniziano al centro e si spostano verso il bordo della clip.

**Onda** Specifica la forma dell'onda. Potete scegliere tra onda sinusoidale, circolare, triangolare o quadrata.


**Intensità** Specifica l'altezza dell'onda.

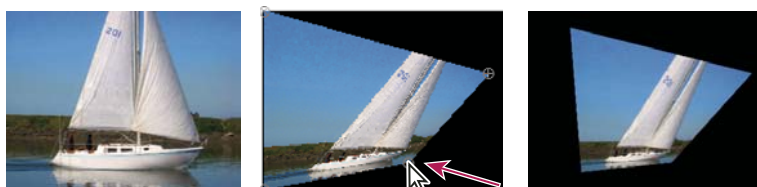
**Frequenza** Specifica la frequenza dell'onda. Per generare un'onda solo in verticale o solo in orizzontale, spostate il cursore *Frequenza* completamente a sinistra per la direzione che non volete.

**Larghezza** Specifica la larghezza dell'onda.

## Effetto Fissa angoli

Deforma un'immagine variando la posizione di ognuno dei quattro angoli. Usate questo effetto per allungare, accorciare, inclinare o distorcere un'immagine o per simulare un effetto di prospettiva o di movimento rispetto al bordo di una clip, come ad esempio una porta che si apre.

**Nota:** Potete manipolare direttamente le proprietà dell'effetto Fissa angoli nel monitor Programma quando fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a tale effetto in Controllo effetti. Trascinate una delle quattro maniglie per regolare le proprietà.



Effetto Fissa angoli: Immagine originale (a sinistra), angolo spostato (al centro) e immagine finale (a destra)

## Effetto Distorsione lente

L'effetto Distorsione lente simula una lente deformante attraverso la quale viene vista la clip.



L'effetto Distorsione lente dispone delle seguenti impostazioni:

**Curvatura** Cambia la curvatura della lente. Specificate un valore negativo per rendere concava l'immagine, positivo per renderla convessa.

**Distorsione in verticale e in orizzontale** Spostate il punto focale della lente, rendendo l'immagine piegata e a macchie. Con impostazioni estreme, l'immagine si avvolge su se stessa.

**Effetto prisma verticale e orizzontale** Create un risultato simile alla distorsione in verticale e in orizzontale, ma usando valori estremi l'immagine non si avvolge su se stessa.

**Colore di riempimento** Indica il colore di sfondo.

**Canale alfa di riempimento** Lo sfondo diventa trasparente e le tracce sottostanti visibili. Nel pannello Controlli effetti, fate clic su Imposta per accedere a questa opzione.

## Effetto Ingrandisci

L'effetto Ingrandisci allarga un'area selezionata di una clip. L'effetto prodotto è simile a quello di una lente di ingrandimento posta sopra un'area dell'immagine; in alternativa, potete utilizzarlo per ingrandire l'intera immagine oltre il 100% senza perdere la risoluzione.



*Effetto Ingrandisci: Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'applicazione dell'effetto Ingrandisci (al centro e a destra)*

Regolate le seguenti impostazioni dell'effetto Ingrandisci:

**Forma** Specifica la forma dell'area ingrandita.

**Centro** Specifica il punto centrale dell'area ingrandita.

**Ingrandimento** Specifica la percentuale di ingrandimento dell'area selezionata. I valori rappresentano la percentuale di ingrandimento.

**Collega** Specifica la modalità di collegamento tra le quantità Dimensione, Ingrandimento e Sfuma per fare in modo che aumentino e diminuiscano in modo proporzionale. Se si imposta Collega su un valore qualsiasi diverso da Nessuna, l'opzione Ridimensiona livello viene disabilitata.

- **Nessuna** Indica che i controlli Dimensione, Ingrandimento e Sfuma funzionano in modo indipendente.
- **Dimensioni a ingrandimento** Indica che la dimensione dell'area ingrandita aumenta o diminuisce in modo proporzionale alla regolazione dell'ingrandimento.
- **Dimensioni e sfumatura a ingrandimento** Indica che la dimensione e la sfumatura del bordo dell'area ingrandita aumentano o diminuiscono in modo proporzionale alla regolazione dell'ingrandimento.

**Dimensione** Indica la dimensione in pixel dall'area ingrandita. Se si imposta una dimensione superiore al livello sorgente originale, l'area ingrandita può espandersi oltre il fotogramma della composizione, a seconda della posizione del punto centrale. Tuttavia, la risoluzione dell'immagine viene conservata.

**Sfuma** Specifica la quantità di sfumatura in pixel applicata dall'effetto al bordo dell'area ingrandita. I valori alti ammorbidiscono il bordo dell'area ingrandita, fondendo il bordo con il livello sottostante. I valori bassi aumentano la nitidezza del bordo dell'area ingrandita.

**Opacità** Specifica la trasparenza dell'area ingrandita. Il valore Opacità per livello a cui si applica l'effetto nella finestra Timeline rappresenta l'impostazione 100% del controllo.

**Ridimensionamento** Indica il tipo di ridimensionamento utilizzato dall'effetto per ingrandire l'immagine:

- **Standard** Utilizza l'ingrandimento standard. Questo metodo mantiene inalterata la nitidezza dell'immagine, ma produce un effetto pixel sui bordi se si impostano valori alti.
- **Tenue** Utilizza algoritmi basati su spline. Se ingrandite l'immagine oltre il 100%, l'effetto Tenue riduce l'effetto pixel del bordo e preserva la qualità dell'immagine. Risulta utile in caso di forti ingrandimenti.
- **Dispersione** Crea l'effetto di dispersione o rumore nell'immagine quando questa viene ingrandita.

**Metodo fusione** Specifica il metodo di fusione utilizzato dall'effetto per combinare l'area ingrandita con la clip originale. L'opzione Nessuno mostra pixel trasparenti intorno all'area ingrandita.

**Ridimensiona livello** Se selezionate Ridimensiona livello, vengono utilizzati solo i contorni come bordo della clip quando l'area ingrandita si estende oltre i contorni originali della clip. Se l'opzione Ridimensiona livello è deselezionata, l'area dell'immagine all'esterno dei contorni originali della clip viene ritagliata.


## Effetto Specularità

Suddivide l'immagine lungo una linea e ne riflette un lato sull'altro. L'angolo di riflessione determina quale lato riflettere e dove deve apparire l'immagine riflessa. Potete fare in modo che la linea e l'angolo di riflessione cambino nel tempo.

L'effetto Specularità dispone delle seguenti impostazioni:

**Centro di riflessione** Specifica la posizione della linea. Fate clic sulla casella e trascinate il cursore a croce nel punto dell'immagine in cui volete posizionare la linea.

**Angolo di riflessione** Specifica l'angolo di riflessione e quindi la posizione in cui l'immagine riflessa deve apparire sulla clip. Un angolo di 0° riflette il lato sinistro su quello destro. Un angolo di 180° riflette il lato destro su quello sinistro. Un angolo di 90° riflette la parte superiore su quella inferiore. Un angolo di 270° riflette la parte inferiore su quella superiore.

**Nota:** Potete manipolare direttamente l'effetto Specularità nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione  e trascinate la maniglia di regolazione.

## Effetto Scostamento

L'effetto Scostamento esegue il panning dell'immagine in una clip. Le informazioni visive spinte oltre un lato dell'immagine vengono visualizzate sul lato opposto. Con la qualità Alta, lo scostamento viene eseguito con la precisione dei subpixel.

**Sposta centro in** Indica la nuova posizione del punto centrale originale dell'immagine.

**Fondi con originale** Specifica la quantità di fusione dell'immagine offset con l'immagine originale.



Effetto Scostamento: Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'applicazione dell'effetto Scostamento (al centro e a destra)

## Effetto Coordinate polari

Deforma una clip trasformando tutti i pixel dal sistema di coordinate x,y della clip alla posizione corrispondente del sistema di coordinate polari, e viceversa. Questo effetto dà luogo a deformazioni insolite e sorprendenti che variano molto a seconda dell'immagine e dei controlli selezionati. Il sistema di coordinate standard specifica i punti misurando la distanza orizzontale (asse x) e la distanza verticale (asse y) dall'origine. Il sistema di coordinate polari specifica i punti misurando la lunghezza del raggio dall'origine e il relativo angolo rispetto all'asse x.

L'effetto Coordinate polari dispone delle seguenti impostazioni:

**Interpolazione** Specifica il fattore di distorsione. Se il valore è 0%, non vi è distorsione.

**Da rettangolari a polari** Sposta i pixel usando le coordinate  $x,y$  standard di ciascun pixel come coordinate polari. Ad esempio, la coordinata  $x,y$  di 2,3 diventa una coordinata polare con raggio 2 e angolo di  $3^\circ$ . Le linee orizzontali si deformano diventando cerchi, mentre le linee verticali diventano linee radiali.

**Da polari a rettangolari** Sposta i pixel usando le coordinate polari di ciascun pixel come coordinate  $x,y$  standard. Ad esempio, una coordinata polare con raggio pari a 10 e angolo di  $45^\circ$  diventa la coordinata  $x,y$  10,45.

*Nota:* Le impostazioni *Da rettangolari a polari* e *Da polari a rettangolari* sono disponibili nel menu a comparsa *Tipo di conversione*.

## Effetto Increspatura

Sovrappone un motivo ondulato alla clip, creando un effetto simile a quello provocato dalle onde sulla superficie di uno stagno. La forma, l'intensità e la direzione dell'increspatura sono regolabili, così come il colore di sfondo.

## Effetto sfera

Avvolge la clip attorno a una forma sferica, utile per conferire agli oggetti e al testo un aspetto tridimensionale. Questo effetto dispone di opzioni per la regolazione delle dimensioni della sfera.

## Effetto Trasformazione

Applica trasformazioni geometriche bidimensionali a una clip. Usate questo effetto per inclinare una clip lungo un asse. Applicate l'effetto Trasformazione invece degli effetti fissi per eseguire il rendering delle impostazioni relative a punto di ancoraggio, posizione, scala e opacità prima degli effetti standard.

L'effetto Trasformazione dispone delle seguenti impostazioni:

**Punto di ancoraggio** Indica le coordinate  $x,y$  del punto attorno al quale l'immagine viene ridimensionata o inclinata.

**Posizione** Indica le coordinate  $x,y$  della posizione del centro (punto di ancoraggio) della clip.

**Altezza scala** Aumenta o riduce l'altezza sulla base di una percentuale dell'altezza della clip sorgente.

**Larghezza scala** Aumenta o riduce la larghezza sulla base di una percentuale della larghezza della clip sorgente.

**Scala uniforme** Ridimensiona altezza e larghezza in modo proporzionale.

**Inclina** Specifica il valore di inclinazione.

**Asse di inclinazione** L'asse rispetto al quale viene effettuata l'inclinazione. La modifica dell'asse non è rilevante se il valore di inclinazione è 0.

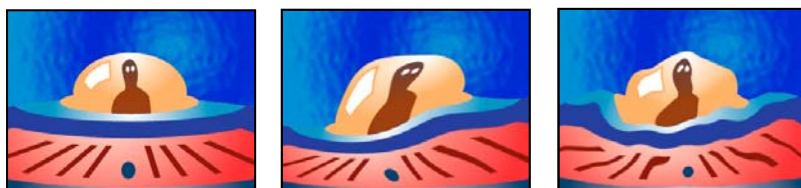
**Rotazione** Specifica il numero di giri completi e i gradi di cui la clip deve essere ruotata.

**Opacità** Indica il grado di trasparenza dell'immagine, in percentuale.

*Nota:* In Adobe After Effects, l'effetto Trasformazione include il controllo Angolo otturatore e l'opzione Usa angolo. Entrambi i controlli possono essere regolati solo in Adobe After Effects.

## Effetto Spostamento turbolenza

L'effetto Spostamento turbolenza utilizza un disturbo frattale per creare distorsioni turbolente nell'immagine. È utile per aggiungere movimenti distorti a una clip. Ad esempio, utilizzatelo per creare effetti di acqua corrente, di riflessi in una casa degli specchi e di bandiere al vento.



Effetto Spostamento turbolenza: Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'applicazione dell'effetto Spostamento turbolenza (al centro e a destra)

Potete regolare i seguenti controlli per l'effetto Spostamento turbolenza:

**Spostamento** Specifica il tipo di turbolenza utilizzata. Turbolenza, Rigonfiamento e Torsione deformano l'immagine in direzioni leggermente diverse. Turbolenza più morbida, Rigonfiamento più morbido e Torsione più morbida eseguono le stesse operazioni delle opzioni Turbolenza, Rigonfiamento e Torsione, ma creano deformazioni più uniformi che possono richiedere un tempo di rendering superiore. Spostamento verticale deforma l'immagine solo in senso verticale. Spostamento orizzontale deforma l'immagine solo in senso orizzontale. Spostamento orizzontale altera l'immagine sia in senso verticale che orizzontale.

- **Turbolenza/Rigonfiamento/Torsione** Deformano l'immagine in direzioni leggermente diverse.
- **Turbolenza più morbida/Rigonfiamento più morbido/Torsione più morbida** Eseguono le stesse operazioni di Turbolenza, Rigonfiamento e Torsione, ma creano deformazioni più uniformi che possono richiedere un tempo di rendering superiore.
- **Spostamento verticale/Spostamento orizzontale** Deformano l'immagine in senso verticale o orizzontale.
- **Spostamento incrociato** Deforma l'immagine sia in senso verticale che orizzontale.

**Quantità** Specifica l'entità di spostamento nell'immagine. I valori alti determinano una distorsione più accentuata dell'immagine.

**Dimensione** Specifica la dimensione o il raggio delle aree spostate o distorte dell'immagine. I valori alti determinano aree distorte più ampie.

**Scostamento** Specifica la porzione di forma frattale presente nel monitor Programma, modificando la forma della distorsione della clip. Le forme frattali utilizzate sono infinite in tutte le direzioni, pertanto il contenuto visualizzato nel monitor Programma è solo una piccola porzione dell'intero frattale. Il monitor Programma funziona come un'area di visualizzazione fissa e il controllo Scostamento riposiziona il frattale all'interno della vista, che mostra quindi una porzione diversa del frattale. Ciò comporta la modifica della forma della distorsione.

**Complessità** Specifica il livello di dettaglio della turbolenza. Se si accresce il valore di Complessità, aumenta anche la definizione dei dettagli nel pattern di spostamento. I valori bassi producono distorsioni più uniformi.

**Evoluzione** Indica le modifiche della turbolenza nel tempo. I valori di Evoluzione sono progressivi, non ripetitivi. L'immagine continua a cambiare dopo ogni giro aggiunto. L'aspetto dell'immagine quando l'opzione è impostata su 0 è diverso da quello che si ottiene al giro 1, che, a sua volta, è diverso da quello dopo 2 giri e così via. L'evoluzione avanza in modo infinito con l'inserimento di un ogni nuovo valore. Per forzare l'impostazione Evoluzione e tornare allo stato originale (necessario per creare un ciclo senza interruzioni), impostate il controllo Opzioni evoluzione su Evoluzione ciclo.

Impostate i fotogrammi per Evoluzione per specificare in che modo la turbolenza deve evolvere nel tempo consentito tra i fotogrammi. Quanto superiore è il numero di giri eseguiti tra i fotogrammi, tanto più rapidi saranno i cambiamenti della turbolenza. I valori alti possono produrre cambiamenti intermittenti anziché uniformi.

**Opzioni evoluzione** Indica il metodo di rendering dei valori di evoluzione dell'effetto. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo di evoluzione che si ripete dopo un determinato lasso di tempo. Evoluzione ciclo riporta lo stato dell'evoluzione al punto di partenza per creare un'animazione uniforme, progressiva e continua. I fotogrammi di evoluzione copiati e incollati iniziano e terminano con lo stesso valore, producendo un'animazione che si ripete, anziché un ciclo di transizione uniforme.
- **Ciclo** Indica il numero di giri dell'impostazione Evoluzione eseguiti dal disturbo frattale prima di ripetersi. Il tempo concesso tra i fotogrammi dell'evoluzione stabilisce i tempi o la velocità dei cicli di evoluzione. I valori alti determinano tempi di rendering più lunghi. L'opzione influenza solo lo stato del frattale, non gli effetti geometrici o altri controlli. Ad esempio, due stati identici del frattale non appaiono uguali se visualizzati con impostazioni di Dimensione o Scostamento diverse.
- **Numero casuale** Indica un valore casuale univoco dal quale originare la turbolenza. L'animazione del valore di seme casuale provoca il passaggio immediato da un insieme di forme frattali all'altro (all'interno dello stesso tipo di frattale). Per ottenere una transizione uniforme della turbolenza, utilizzate il controllo Evoluzione.

**Fissa** Specifica in che modo l'effetto aggancia i bordi di un'immagine perché rimanga nella posizione iniziale. L'opzione Nessuno non esegue l'aggancio ad alcun bordo della clip. Fissa tutto, Fissa orizzontali e Fissa verticali riducono l'effetto della

turbolenza sui bordi della clip. Opzioni tutti bloccati blocca il bordo della clip affinché la turbolenza non modifichi l'immagine.

**Ridimensiona livello** Consente all'immagine distorta di espandersi oltre i contorni della clip.

**Anti-alias per qualità alta** Specifica il livello di anti-alias del pattern di spostamento.

## Effetto Spirale

Ruota una clip attorno al suo centro. L'immagine viene ruotata in modo più deciso al centro rispetto ai bordi.

## Effetto Alterazione onda

L'effetto Alterazione onda produce l'aspetto di un'onda che attraversa l'immagine. Potete creare tipi diversi di forme d'onda, ad esempio quadrate, circolari e sinusoidali. L'effetto Alterazione onda è animato automaticamente a velocità costante nell'intervallo di tempo senza fotogrammi. Per modificare la velocità, è necessario impostare i fotogrammi.

**Tipo onda** Specifica la forma dell'onda.

**Altezza onda** Specifica la distanza in pixel tra le creste delle onde. I valori bassi producono un numero superiore di onde.

**Larghezza onda** Specifica le dimensioni dell'onda, in pixel. I valori bassi producono onde più strette.

**Direzione** Specifica la direzione di spostamento dell'onda nell'immagine. Ad esempio, un valore di 90° provoca lo spostamento delle onde da sinistra a destra. Un valore di 180° provoca lo spostamento dall'alto in basso e con un valore di 225° l'onda si muove diagonalmente dall'angolo superiore destro a quello inferiore sinistro.

**Velocità onda** Imposta la velocità (cicli al secondo) di spostamento delle onde. Quando specificate una velocità per le onde, le increspature vengono animate automaticamente a velocità costante nell'intervallo di tempo senza fotogrammi. Fate clic sul valore di velocità delle onde specificando valori negativi o valori superiori a 5. Un valore negativo inverte la direzione dell'onda e un valore pari a 0 non produce alcun movimento. Per fare in modo che la velocità delle onde cambi nel tempo, impostate questo controllo su 0, quindi impostate i fotogrammi per la proprietà Fase della clip.

**Fissa** Indica le aree dell'immagine da escludere dall'onda. Ad esempio, se è selezionato Tutti i bordi, l'onda non si estende ai bordi dell'immagine.

**Fase** Specifica il punto della forma d'onda nel quale il ciclo dell'onda ha inizio. Il valore predefinito di 0° fa iniziare l'onda a metà del percorso di discesa dell'onda, a 90° l'onda inizia nel punto più basso dell'avvallamento e a 180° inizia a metà del percorso di risalita, e così via.

**Anti-alias** Imposta la quantità di anti-alias o arrotondamento dei bordi da applicare all'immagine. Nella maggioranza dei casi, impostazioni basse producono risultati soddisfacenti; impostazioni alte possono far aumentare sensibilmente il tempo di rendering.

## Effetti GPU

### Effetto Punta arriciata

Usate l'effetto Punta arriciata per simulare una pagina che viene girata lentamente. Durante il movimento della "pagina", viene mostrato il retro dell'immagine presente dalla parte opposta rispetto alla punta arriciata. L'immagine sul retro è una copia speculare dell'immagine che si trova davanti. Questo effetto è utile come transizione quando desiderate ottenere un effetto di alta qualità, in cui una pagina con texture viene strappata per mostrare il fotogramma sottostante. L'effetto Punta arriciata include gli stessi comandi dell'effetto Increspatura (circolare).

L'effetto Punta arriciata aggiunge i seguenti controlli non contenuti nell'effetto Increspatura (circolare):

**Angolo punta arriciata** Indica il punto in cui deve iniziare la punta arriciata sul bordo dell'immagine.

**Fattore punta arriciata** Specifica quanto deve estendersi all'interno dell'immagine la punta arriciata.

## Consultate anche

“Effetto Increspatura (circolare)” a pagina 292

## Effetto Rifrazione

Usate questo effetto per creare un'increspatura e per conferire un aspetto rifrangente all'immagine. Questo effetto simula la distorsione di un oggetto che si trova appena sotto il pelo dell'acqua in movimento o dietro un oggetto rifrangente come un vetro congelato.

L'effetto Rifrazione dispone delle seguenti impostazioni:

**Fattore di increspatura** Specifica la dimensione dell'increspatura. Animando questa proprietà si crea l'effetto dell'acqua in movimento.

**Indice di rifrazione** Indica il rapporto della velocità della luce nel passaggio da un mezzo più rarefatto a uno più denso.

**Rilievo** Specifica il fattore di granulosità della superficie.

**Profondità** Indica lo spessore della superficie attraverso la quale viene visualizzata l'immagine. Ad esempio, nel caso della simulazione di un oggetto sott'acqua, questo valore consente di variare la profondità percepita dell'oggetto nell'acqua.

## Effetto Increspatura (circolare)

Usate l'effetto Increspatura (circolare) per creare un effetto simile alle onde concentriche sulla superficie dell'acqua.

L'effetto Increspatura (circolare) dispone delle seguenti impostazioni:

**Angolo superficie X e Y** Specificate il grado di rotazione dell'asse cartesiano indicato.

**Centro increspatura** Specifica la posizione, in coordinate X e Y, del centro dell'increspatura. Potete anche modificare questo parametro direttamente nella finestra Monitor.

**Fattore di increspatura** Specifica la dimensione dell'increspatura.

**Angolo luce chiave A e B** Specificate la posizione angolare della sorgente luminosa in coordinate polari. L'angolo A si trova sull'asse Z, mentre l'angolo B sul piano XY.

**Distanza luce** Specifica la distanza tra la sorgente luminosa e il centro della superficie di increspatura.

**Rilievo** Specifica la quantità di perturbazioni presenti sulla superficie dell'increspatura. Questa opzione permette di aggiungere venature o protuberanze alla superficie, sulla base del valore scelto.

**Superficie** Indica la lucidità della superficie.

**Disturbo** Specifica la quantità di imperfezioni o la granulosità della superficie.

# Effetti Controllo immagine

## Effetto Bianco e nero

L'effetto Bianco e nero converte una clip a colori in scala di grigio; ovvero, i colori diventano sfumature di grigio. Non è possibile creare fotogrammi chiave per questo effetto.

## Effetto Cambia colore

L'effetto Cambia colore regola la tonalità, la saturazione e la luminosità della gamma di colori. Scegliete la gamma specificando un colore di base e i valori di somiglianza. La somiglianza può riferirsi a RGB, tonalità o cromaticità.

Regolate le seguenti impostazioni Cambia colore:

**Visualizza** Specifica quali elementi della composizione visualizzare. Livello corretto mostra i risultati dell'effetto Cambia colore. Maschera di correzione colore mostra le aree del livello sottoposte all'effetto. Le aree bianche della maschera di correzione colore subiscono la trasformazione più evidente, mentre le aree scure vengono trasformate meno.

**Trasformazione tonalità** Specifica la quantità in gradi per la regolazione della tonalità dei colori selezionati.

**Trasformazione luminosità** Specifica il valore di aumento o riduzione della luminosità dei colori selezionati. I valori positivi rendono più luminose le aree selezionate, i valori negativi le rendono più scure.

**Trasformazione saturazione** Specifica il valore di aumento o riduzione della saturazione dei colori selezionati. I valori positivi rendono più sature le aree selezionate (avvicinandosi al colore puro); i valori negativi riducono la saturazione delle aree selezionate (avvicinandosi al grigio).

**Modifica in colore** Indica il colore da modificare. Tolleranza corrispondenza e Morbidezza corrispondenza utilizzano entrambe questo colore come riferimento per la creazione della maschera di correzione colore.

**Tolleranza corrispondenza** Specifica il grado di combinazione del colore prima che questo sia sottoposto alla correzione. In presenza di tolleranze basse, alla maschera di correzione colore vengono aggiunti solo colori che siano molto simili a quello da modificare. Con tolleranze più alte, alla maschera di correzione colore viene aggiunta una porzione più ampia dell'immagine.

**Morbidezza corrispondenza** Specifica la morbidezza della correzione colore. Questo controllo non sempre ammorbidisce la maschera di correzione colore in modo geometrico, ma influenza l'intensità della correzione colore in aree simili al colore di base.

**Corrispondenza colori** Specifica i criteri da utilizzare per stabilire la somiglianza tra due colori:

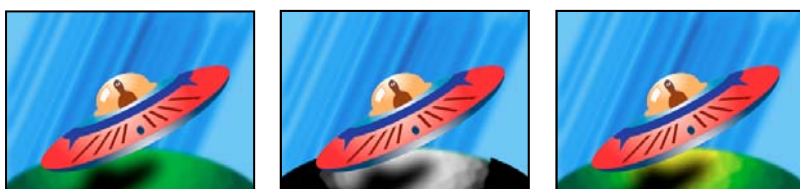
- **RGB** Utilizza componenti di rosso, verde e blu.
- **Tonalità** Combina i colori in base alla tonalità. Ad esempio, il rosso luminoso, il rosa chiaro e il rosso bordeaux hanno una tonalità simile, ossia una tonalità di rosso con valori di saturazione e luminosità diversi.
- **Crominanza** Utilizza di due componenti cromatici per stabilire la somiglianza, ignorando la luminosità. Pertanto, la combinazione cromatica è sensibile alle differenze di saturazione e tonalità, ma non a quelle di luminosità.

**Inverti maschera di correzione colore** Inverte la maschera che definisce i colori soggetti all'effetto. Se si seleziona questa opzione, tutti i colori vengono corretti, tranne quelli selezionati mediante i controlli Colore da modificare e quelli di combinazione.

## Effetto Modifica in colore

L'effetto Modifica in colore cambia un colore selezionato dell'immagine in un altro colore utilizzando i valori di tonalità, luminosità e saturazione (HLS). Eseguite le modifiche di colore trasformando o interpolando nel nuovo colore. Questo filtro è utile per cambiare rapidamente un colore selezionato nell'altro, lasciando inalterati gli altri colori dell'immagine.

Modifica in colore offre la flessibilità e le opzioni disponibili nell'effetto Cambia colore. Queste opzioni includono i cursori della tolleranza per tonalità, luminosità e saturazione, i quali consentono una precisa combinazione dei colori, oltre alla possibilità di selezionare i valori RGB esatti del colore di destinazione.



Effetto Modifica in colore: Immagine originale (a sinistra), con la saturazione rimossa nel pianeta (al centro) e con il verde chiaro cambiato in giallo nel pianeta (a destra)

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Cambia colore:

**Da** Specifica il colore da modificare. Questa selezione determina quali pixel vengono interessati dal cambiamento di colore.

**A** Specifica il colore al quale passare. Questo controllo determina il colore di destinazione per i pixel selezionati.

**Cambia** Specifica i canali HLS interessati:

- **Tonalità** Influenza solo la tonalità, lasciando inalterate la luminosità e la saturazione originali.
- **Tonalità e luminosità** Influenza solo tonalità e luminosità, lasciando inalterata la saturazione originale.
- **Tonalità e saturazione** Influenza solo tonalità e saturazione, lasciando inalterata la luminosità originale.
- **Tonalità, luminosità e saturazione** Influenza tutti i canali.

**Cambia di** Specifica l'operazione di cambio colore eseguita dall'effetto:

- **Impostazione in colore** Cambia direttamente i pixel interessati nel colore di destinazione.
- **Trasformazione in colore** Esegue la trasformazione dei valori dei pixel interessati nel colore di destinazione utilizzando l'interpolazione HLS. L'entità della trasformazione dipende da quanto simile è il colore di pixel di destinazione rispetto al colore di origine, nonché dal valore di Tolleranza.

**Tolleranza** Specifica l'intervallo di pixel interessati dall'opzione Modifica in colore. Espandete questo controllo per evidenziare cursori separati per i valori di Tonalità, Luminosità e Saturazione. I valori Tolleranza più alti espandono l'intervallo di valori simili. I valori Tolleranza più bassi riducono l'intervallo di valori simili.

***Nota:** Usate l'opzione Visualizza mascherino di correzione per identificare meglio quali pixel sono interessati.*

**Morbidezza** Specifica l'uniformità dei bordi delle aree di modifica selezionate. I valori più alti creano transizioni più graduali e dirette tra le aree interessate dalla modifica del colore e quelle lasciate invariate.

**Visualizza mascherino di correzione** Specifica se visualizzare o meno una maschera di scala di grigi dei valori dei colori. Le aree bianche indicano i pixel interessati dalla modifica del colore. Le aree nere vengono lasciate invariate. Le aree grigie vengono interessate solo leggermente dalla modifica del colore.

***Nota:** Per animare un cambio di colore, selezionate il colore di partenza da cambiare, quindi impostate i fotogrammi seguenti solo per il colore A.*

## Effetto Bilanciamento colore (HLS)

Questo effetto altera i livelli di tonalità, luminanza e saturazione di un'immagine.

L'effetto Bilanciamento colore (HLS) dispone delle seguenti impostazioni:

**Tonalità** Specifica la combinazione di colori dell'immagine.

**Luminosità** Specifica la luminosità dell'immagine.

**Saturazione** Corregge la saturazione dei colori dell'immagine. Il valore predefinito è 0 e non modifica i colori. I valori negativi riducono la saturazione: il valore -100 converte la clip in scala di grigi. I valori superiori a 0 generano colori con maggiore saturazione.

## Effetto Bilanciamento colore (RGB)

L'effetto Bilanciamento colore (RGB) cambia i colori della clip regolandone i livelli RGB. Trascinate i cursori del rosso (R), del verde (G) e del blu (B) per regolare il livello di ogni componente.

## Effetto Corrispondenza colore

Consente di far corrispondere i colori di una clip sorgente a quelli di un'altra clip mediante la regolazione di tonalità, saturazione e luminanza. I contagocce Campione eseguono il campionamento di ombre, luci e mezzitoni del campione o del colore che volete ottenere. I contagocce Destinazione eseguono il campionamento di ombre, luci e mezzitoni della clip che volete correggere.



L'effetto Corrispondenza colore dispone delle seguenti impostazioni:

**Metodo** Specifica il metodo con cui i colori vengono regolati: HSL, RGB e Curve.

### Consultate anche

“Per combinare i colori di due scene” a pagina 256

### Effetto Offset colore

L'effetto Offset colore sposta i pixel dei canali rosso, verde e blu in base alla direzione e al fattore specificati. Usate questo effetto per creare clip tridimensionali da vedere con occhiali speciali (con una lente rossa e una lente blu) o per creare effetti fantasma colorati.



*Per conferire all'immagine un effetto di profondità, spostate leggermente a sinistra il canale Rosso. Per portare l'immagine in risalto, spostate leggermente a destra il canale Rosso.*

### Effetto Passata colore

L'effetto Passata colore converte in scala di grigio l'intera clip, tranne un unico colore specificato. Usate l'effetto Passata colore per evidenziare una porzione particolare della clip. Nella clip di una partita di pallacanestro ad esempio potete evidenziare la palla selezionando e preservandone il colore e mostrare tutto il resto della clip in scala di grigio. Notate tuttavia che con l'effetto Passata colore, potete isolare solo i colori e non oggetti specifici in una clip.

### Consultate anche

“Per isolare un colore mediante Passata colore” a pagina 258

### Effetto Sostituisci colore

Sostituisce con un nuovo colore tutte le occorrenze del colore selezionato, preservando tutti i livelli di grigio. Grazie a questo effetto potete cambiare il colore di un oggetto in un'immagine selezionandolo e quindi regolando i controlli in modo da creare un colore diverso.

### Consultate anche

“Per sostituire un colore” a pagina 257

### Effetto Equalizza

L'effetto Equalizza modifica i valori dei pixel di un'immagine per creare una distribuzione di luminosità o colore più uniforme. L'effetto ha un funzionamento simile al comando Equalizza di Adobe Photoshop. Potete eseguire l'equalizzazione utilizzando i valori RGB o il componente luminosità. I pixel con valori alfa 0 (totalmente trasparenti) non vengono considerati, pertanto i livelli mascherati vengono equalizzati in base all'area della maschera. Le impostazioni di qualità del livello non influenzano l'effetto Equalizza.

**Equalizza** Specifica il metodo di equalizzazione da utilizzare:

- **RGB** Equalizza l'immagine sulla base dei componenti rosso, verde e blu.
- **Luminosità** Equalizza l'immagine in base alla luminosità dei singoli pixel.
- **Stile Photoshop** Equalizza eseguendo la redistribuzione dei valori di luminosità dei pixel di un'immagine, così da rappresentare l'intera gamma dei livelli di luminosità.

**Quantità da equalizzare** Specifica il grado di redistribuzione dei valori di luminosità. Al 100%, i valori dei pixel vengono distribuiti nel modo più uniforme possibile, mentre percentuali più basse redistribuiscono valori di pixel inferiori.

## Effetto Correzione gamma

L'effetto Correzione gamma schiarisce o scurisce una clip senza variare realmente ombre e luci. L'operazione viene effettuata modificando i livelli di luminosità dei mezzitoni (i livelli di grigio medio) e lasciando inalterate le aree scure e chiare. L'impostazione predefinita della gamma è 1,0. Nella finestra di dialogo Impostazioni dell'effetto, potete scegliere una gamma da 0,1 a 2,8.

## Effetto Mappa arbitraria PS

L'effetto Mappa arbitraria di Photoshop applica una mappa arbitraria di Photoshop alla clip. La mappa arbitraria corregge i livelli di luminosità di un'immagine, riassociando un determinato intervallo di luminosità a toni più scuri o più chiari. Nella finestra di dialogo Curve di Photoshop, potete creare una mappa arbitraria per l'intera immagine o i singoli canali.

**Nota:** L'effetto Mappa arbitraria di Photoshop ha il solo scopo di garantire la compatibilità con i file creati in versioni precedenti di After Effects, nelle quali è disponibile l'effetto Mappa arbitraria. In alternativa, potete utilizzare l'effetto Curve.


Dopo aver caricato la mappa arbitraria in Adobe Premiere Pro, essa viene applicata alla clip oppure a uno o più canali della stessa, a seconda della modalità in cui è stata creata. Se non selezionate una mappa arbitraria, Adobe Premiere Pro applica la mappa predefinita (distribuzione lineare della luminosità) al livello.

Regolate i seguenti controlli per l'effetto Mappa arbitraria di Photoshop:

**Fase** Si muove nella mappa arbitraria. Aumentando la fase, la mappa arbitraria viene spostata a destra (come mostrato nella finestra di dialogo Curve); riducendo la fase, la mappa si sposta a sinistra.

**Applica Fase e mappa a canale alfa** Applica la mappa e la fase selezionate al canale alfa della clip. Se la mappa specificata non comprende un canale alfa, Adobe Premiere Pro utilizza la mappa predefinita (distribuzione lineare della luminosità) del canale alfa.

### Per applicare una mappa arbitraria di Photoshop

- 1 Applicare l'effetto Mappa arbitraria di Photoshop a una clip in una sequenza.
- 2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta , selezionate una mappa arbitraria nella finestra di dialogo Apri e fate clic sul pulsante Apri.

Benché non sia possibile importare file .acv nell'effetto Mappa arbitraria di Photoshop, potete convertire questi file in Photoshop per creare file compatibili con l'effetto Curve.

### Per convertire file .acv per l'effetto Mappa arbitraria di Photoshop

- 1 Nella finestra di dialogo Curve di Photoshop, caricate il file .acv.
- 2 Fate clic sullo strumento Matita e salvate il file come file .amp.

## Effetto Tinta

L'effetto Tinta altera le informazioni sui colori dell'immagine. Per ogni pixel il valore di luminanza indica una fusione tra due colori. Le opzioni Associa nero a e Associa bianco a indicano a quali colori sono associati i pixel chiari e quelli scuri. Ai pixel intermedi sono assegnati valori intermedi. L'opzione Quantità da tingere specifica l'intensità dell'effetto.

# Effetti di tipi di trasparenza

## Effetto Regolazione alfa

Usate Regolazione alfa al posto dell'effetto Opacità per cambiare l'ordine di rendering predefinito degli effetti fissi. Variate la percentuale di opacità per creare livelli di trasparenza.

Le seguenti impostazioni dell'effetto Regolazione alfa consentono di interpretare il canale alfa della clip:

**Ignora alfa** Ignora il canale alfa della clip.

**Inverti alfa** Inverte le aree trasparenti ed opache della clip.

## Effetto Schermo blu

L'effetto Schermo blu rende trasparenti tutti i pixel dell'immagine simili a una schermata blu standard.

### Consultate anche

“Schermo blu e Schermo verde” a pagina 338

## Effetto Cromaticità

Fa scomparire tutti i pixel dell'immagine che sono simili al colore chiave specificato. Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.



*Effetto Cromaticità*

*A. Immagine originale B. Colore blu escluso C. Immagine sulla seconda traccia D. Immagine composita finale*

### Consultate anche

“Usare la Cromaticità” a pagina 337

## Effetto Trasparenza colore

Questo effetto esclude dall'immagine tutti i pixel simili a un determinato colore del tipo di trasparenza. Esso modifica solo il canale alfa di una clip.



*Effetto Trasparenza colore: Una schermata blu non standard (a sinistra) e lo sfondo (al centro) sono combinati mediante Trasparenza colore (a destra).*

Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.

### Consultate anche

“Informazioni sulla Trasparenza colore” a pagina 337

## Effetto Mascherino per differenza

Crea una trasparenza confrontando una clip sorgente a un'altra clip e quindi escludendo i pixel dell'immagine sorgente che corrispondono sia alla posizione che al colore dell'immagine per differenza. Questo effetto in genere viene usato per escludere uno sfondo statico dietro un oggetto in movimento, da inserire poi su uno sfondo diverso. Spesso la clip di differenza è semplicemente un fotogramma del filmato di sfondo (prima che l'oggetto in movimento entri sulla scena). Per questo motivo, Mascherino per differenza è indicato per le scene riprese con una telecamera fissa.



*Effetto Mascherino per differenza*


*A. Immagine originale B. Immagine di sfondo C. Immagine sulla seconda traccia D. Immagine composita finale*

## Consultate anche

“Informazioni sulla trasparenza Mascherino per differenza” a pagina 341

“Per sostituire uno sfondo statico dietro oggetti mobili” a pagina 342

## Mascherino a 8 punti, Mascherino a 4 punti e Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati, effetti

Semplifica l'eliminazione degli elementi estranei alla ripresa, in modo da poter applicare e regolare un effetto in modo efficace. Per una trasparenza più dettagliata, i mascherini vengono applicati con 4, 8 o 16 punti di regolazione. Dopo aver applicato l'effetto, fate clic sull'icona Trasformazione  accanto al nome dell'effetto in Controllo effetti. Vengono visualizzate le maniglie del mascherino nel monitor Programma. Per regolare il mascherino, trascinate il mascherino nel monitor Programma o trascinate i controlli nel pannello Controllo effetti.

## Consultate anche

“Per nascondere oggetti con mascherini per elementi indesiderati” a pagina 344

## Effetto Schermo verde

Esclude tutti i pixel dell'immagine che hanno un colore simile a un schermo verde standard, facendoli diventare trasparenti.

## Consultate anche

“Schermo blu e Schermo verde” a pagina 338

## Effetto Mascherino immagine

Esclude le aree dell'immagine di una clip sulla base dei valori di luminanza di un fermo immagine che funge da mascherino. Le aree trasparenti mostrano le immagini generate dalle clip nelle tracce sottostanti. Non è necessario che la clip si trovi nella sequenza. Potete usare come mascherino un fermo immagine di qualunque clip del progetto. Per usare come mascherino un'immagine in movimento, applicate l'effetto Mascherino traccia.

## Consultate anche

“Usare la trasparenza Mascherino immagine” a pagina 340

“Per creare composizioni di clip usando canali alfa o valori di luminosità” a pagina 341

## **Effetto Luminanza**

Elimina tutte le regioni di una clip che hanno una luminanza o una luminosità specifica. Le impostazioni di qualità della clip non influiscono sull'effetto Luminanza.

Quando volete creare un mascherino a partire da un oggetto con un valore di luminanza molto diverso da quello dello sfondo, potete rendere trasparente lo sfondo escludendolo. Se ad esempio volete creare un mascherino per le note musicali su uno sfondo bianco, potete escludere i valori più chiari. Le note musicali nere diventano l'unica area opaca.

### **Consultate anche**

“Informazioni sulla Luminanza” a pagina 339

## **Effetto Moltiplica**

Esegue la moltiplicazione dei valori cromatici di un'immagine della clip con quelli della clip sottostante e divide il risultato per 255 (valore massimo per i pixel a 8 bit). Il colore risultante non è mai più chiaro del colore originale.

### **Consultate anche**

“Moltiplica e Schiarisci” a pagina 340

## **Effetto Non rosso**

L'effetto Non rosso rende trasparenti i pixel non rossi (blu o verdi) della clip.

### **Consultate anche**

“Usare la trasparenza Non rosso” a pagina 339

## **Effetto Differenza RGB**

L'effetto Differenza RGB crea trasparenze eliminando i pixel di un colore o di una gamma di colori specificati. Selezionate un colore facendo clic sul campione di colore o trascinando il contagocce su un colore nella finestra Monitor.

### **Consultate anche**

“Usare la trasparenza Differenza RGB” a pagina 338

## **Effetto Rimuovi mascherino**

L'effetto Rimuovi mascherino elimina le sbavature di colore dalle clip che sono state precedentemente moltiplicate per un colore. L'effetto è utile per unire i canali alfa alle texture di riempimento disponibili in file separati. Se importate un filmato con un canale alfa premoltiplicato o se create canali alfa con After Effects, può essere opportuno rimuovere gli aloni presenti nelle immagini. Gli aloni sono causati da un forte contrasto tra il colore dell'immagine e il colore dello sfondo o mascherino. Rimuovendo o cambiando il colore del mascherino, potete eliminare gli aloni.

Usate l'opzione Colore sfondo per specificare il nuovo colore di sfondo quando desiderate cambiare il colore del mascherino.

## **Effetto Schiarisci**

L'effetto Schiarisci moltiplica i valori inversi di luminosità dei colori della clip per quelli dell'immagine generata dalle clip nelle tracce sottostanti. Il colore risultante non è mai più scuro del colore originale. L'opzione Schiarisci ha un funzionamento analogo alla tecnica tradizionale di sovrimpressione e stampa di due pellicole negative.

### **Consultate anche**

“Moltiplica e Schiarisci” a pagina 340

## Effetto Mascherino traccia

L'effetto Mascherino traccia crea in una clip aree trasparenti che corrispondono ai livelli di luminanza di un'altra clip. Le aree trasparenti mostrano l'immagine generata dalle clip nelle tracce sottostanti. Per escludere la clip del mascherino dal risultato finale, selezionate la clip e scegliete Clip > Abilita.

## Consultate anche

“Usare la trasparenza Mascherino traccia” a pagina 342

“Per creare trasparenza in una clip sovrapposta” a pagina 343

# Disturbo, effetti

## Effetto Mediano

L'effetto Mediano sostituisce tutti i pixel con il valore intermedio dei pixel adiacenti compresi in un raggio specificato. Specificando valori bassi, questo effetto riduce il disturbo. Specificando valori alti, questo effetto conferisce alla clip l'aspetto di un dipinto.

L'effetto Mediano presenta le seguenti impostazioni:

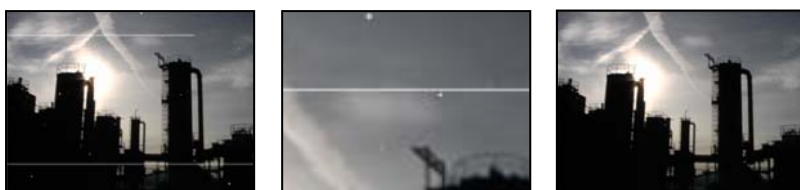
**Raggio** Indica quanti pixel esaminare per questo effetto. Ad esempio, quando il raggio è impostato su 1, l'effetto Mediano verrà eseguito sugli otto pixel più vicini che distano non più di un pixel da quello centrale.

**Opera su canale alfa** Applica l'effetto al canale alfa della clip.

# Disturbo e granulosità, effetti

## Effetto Polvere e grana

L'effetto Polvere e grana riduce il disturbo modificando i pixel diversi. Per ottenere un bilanciamento tra la nitidezza dell'immagine e l'occultamento dei difetti, provate varie combinazioni di impostazioni di raggio e soglia. Le impostazioni di qualità Bozza e Alta forniscono gli stessi risultati.



*Effetto Polvere e grana: Immagine originale con graffi (a sinistra), visualizzazione ingrandita dei graffi (al centro) e graffi rimossi con perdita di chiarezza (a destra)*

## Per applicare l'effetto Polvere e grana

- 1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.
- 2 Applicate l'effetto Polvere e grana dal raccoglitore Polvere e grana contenuto nel raccoglitore Effetti video del pannello Effetti effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Trascinate l'effetto sopra l'area Effetti video del pannello Controlli effetti.
  - Trascinate l'effetto sopra la clip nel pannello Timeline.
- 3 Nel pannello Controlli effetti fate clic sul triangolino per espandere le opzioni dell'effetto Polvere e grana.

**4** Trascinate verso destra il cursore Raggio, oppure immettete un valore da 0 a 255 pixel nel relativo campo. Il raggio determina fino a quale distanza il filtro cerca le differenze tra i pixel. Regolando il raggio, l'immagine risulta sfocata. Fermatevi in corrispondenza del valore più piccolo in grado di eliminare i difetti.

**5** Trascinate il cursore Soglia verso sinistra fino a 0 per disattivare il valore, in modo da poter esaminare tutti i pixel della selezione o dell'immagine. La soglia determina in che misura devono essere diversi i valori dei pixel prima che questi vengano eliminati.

***Nota:** Il cursore Soglia fornisce un controllo maggiore per i valori compresi tra 0 e 128 (l'intervallo più comune per le immagini) rispetto ai valori compresi tra 128 e 255.*

**6** Aumentate gradualmente la soglia immettendo un valore o trascinando il cursore sul valore più alto possibile che elimina i difetti.

**7** Selezionate la casella di controllo Opera su canale alfa per applicare il filtro al canale alfa.

## Effetto Disturbo alfa

L'effetto Disturbo alfa aggiunge un disturbo uniforme o quadrato al canale alfa di una clip di origine.



*Effetto Disturbo alfa: Immagine originale della traccia video (a sinistra), Alfa originale impostato su Blocca (al centro) e Disturbo alfa combinato con Sfocatura direzione (a destra).*

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Disturbo alfa:

**Disturbo** Specifica il tipo di disturbo usato dall'effetto. Casuale uniforme crea quantità uguali di disturbo nero e bianco. Casuale quadrato crea un disturbo ad elevato contrasto. Animazione casuale crea un disturbo animato, mentre Animazione quadrata crea un contrasto animato.

**Quantità** Specifica la quantità di disturbo aggiunta alla clip.

**Alfa originale** Specifica in che modo applicare il disturbo al canale alfa di una clip:

- **Aggiungi** Genera quantità uguali di disturbo nelle aree trasparenti e opache della clip.
- **Blocca** Genera un disturbo solo nelle aree opache.
- **Scala** Aumenta la quantità di disturbo proporzionalmente al livello di opacità e non genera alcun disturbo nelle aree trasparenti al 100%.
- **Bordi** Genera un disturbo soltanto nelle aree parzialmente trasparenti, quali il bordo del canale alfa.

**Overflow** Specifica il metodo utilizzato dall'effetto per rimappare i valori che non sono compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255.

- **Taglia** Visualizza come opachi i valori superiori a 255 e come trasparenti i valori inferiori a 0.
- **Valore max** Reinserisce i valori nell'intervallo 0-255, creando dettagli precisi. Ad esempio, un valore pari a 256 viene distribuito su 254 e un valore pari a -1 viene distribuito su 1.
- **Reimposta** Reinserisce i valori nell'intervallo 0-255 facendo iniziare i valori superiori a 255 con valori di colore bassi e quelli inferiori a 0 con valori di colori alti. Ad esempio, il valore 256 viene reimpostato su 0, 257 viene reimpostato su 1 e 258 viene reimpostato su 2. Al contrario, il valore -1 viene reimpostato su 255, -2 su 254 e -3 su 253.

**Numero casuale** Specifica un valore casuale per il disturbo. Questo controllo è attivo soltanto se scegliete Casuale uniforme o Casuale quadrato.



*Per generare un disturbo lampeggiante, animate il controllo Numero casuale. Per creare un disturbo animato in modo uniforme, animate il valore Fase disturbo.*

**Fase disturbo** Specifica l'ubicazione del disturbo. Questo controllo è attivo solo se scegliete Animazione casuale o Animazione quadrata dal menu a comparsa Disturbo.

**Opzioni disturbo (animazione)** Specifica in che modo animare il disturbo.

- **Disturbo ciclo** Genera un ciclo di disturbo che viene riprodotto una volta nella quantità di tempo specificata.
- **Ciclo (nelle rivoluzioni)** Indica il numero di giri per Fase disturbo eseguiti dal disturbo prima di ripetersi (disponibile solo quando è selezionato Disturbo ciclo).

Modificate la temporizzazione dei fotogrammi chiave Fase disturbo per regolare la velocità dei cicli Fase disturbo.

## Consultate anche

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

## Effetti Disturbo HLS e Effetti Disturbo HLS automatico

L'effetto Disturbo HLS genera un disturbo statico nelle clip che usano metraggio sorgente fisso o in movimento. L'effetto Disturbo HLS automatico crea automaticamente un disturbo animato. Entrambi gli effetti offrono vari tipi di disturbo, i quali possono essere aggiunti alla tonalità, alla saturazione o alla luminosità di una clip. I controlli relativi a questi effetti sono identici ad eccezione del controllo finale, il quale determina l'animazione del disturbo.



*Effetto Disturbo HLS: Traccia dell'immagine originale (a sinistra); Disturbo HLS (al centro); Disturbo HLS applicato due volte con bassi valori di Saturazione (a destra).*

Regolate i seguenti controlli per l'effetto Disturbo HLS o l'effetto Disturbo HLS automatico:

**Disturbo** Specifica il tipo di disturbo aggiunto dall'effetto. Uniforme genera un disturbo di pixel distribuito in modo omogeneo. Quadrato genera un disturbo sparso e ad elevato contrasto che viene distribuito in modo casuale. Granulosità genera un disturbo simile alla granulosità e utile per simulare la pellicola.

**Tonalità** Specifica la quantità di disturbo colorato generata dall'effetto, proporzionalmente ai valori di tonalità della clip.

**Luminosità** Specifica la quantità di disturbo in scala di grigio generata dall'effetto, proporzionalmente ai valori di luminanza della clip.

**Saturazione** Specifica la quantità di disturbo colorato e in scala di grigi generata dall'effetto, proporzionalmente ai valori di saturazione della clip.

**Dimensioni granulosità** Questo controllo è attivo solo quando scegliete Granulosità nel menu a comparsa Disturbo.

**Fase disturbo (solo Disturbo HLS)** Specifica il valore Numero casuale per il disturbo. Quando impostate i fotogrammi chiave per Fase disturbo, l'effetto passa in rassegna le fasi per creare un disturbo animato. Con differenze di valori maggiori tra i fotogrammi chiave aumenta maggiormente la velocità dell'animazione del disturbo.

**Velocità animazione disturbo (solo Disturbo HLS automatico)** Specifica la velocità dell'animazione del disturbo. Per aumentare la frequenza con la quale cambia l'effetto disturbo, impostate un valore più alto. Per fare in modo che il disturbo cambi più lentamente, impostate un valore più basso. Per accelerare o decelerare la velocità del disturbo, impostate i fotogrammi chiave per questo controllo.

## Consultate anche

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215



## Effetti di prospettiva

### Effetto 3D di base

L'effetto 3D di base elabora una clip in uno spazio virtuale tridimensionale. Potete ruotare l'immagine attorno agli assi orizzontale e verticale e avvicinarla o allontanarla rispetto a voi. Potete inoltre creare una luce speculare e realizzare l'effetto di una luce che si riflette su una superficie ruotata. La sorgente luminosa della luce speculare si trova sempre sopra, dietro e a sinistra rispetto all'osservatore. Poiché la luce arriva dall'alto, l'immagine deve essere inclinata all'indietro perché questo effetto sia visibile. Le luci speculari aumentano il realismo dell'immagine vista in uno spazio tridimensionale.



*Effetto 3D di base: Rotazione (a sinistra), Rotazione e Inclinazione (al centro) e Rotazione, Inclinazione e Distanza (a destra)*

L'effetto 3D di base presenta le seguenti impostazioni:

**Rotazione** Controlla la rotazione orizzontale (attorno all'asse verticale). Potete ruotare di oltre 90° per visualizzare la parte posteriore dell'immagine, ossia l'immagine speculare della parte anteriore.

**Inclinazione** Controlla la rotazione dell'asse verticale (attorno all'asse orizzontale).

**Distanza da immagine** Specifica la distanza dell'immagine dall'osservatore. Maggiore è la distanza, più l'immagine si allontana.

**Luce speculare** Aggiunge un riflesso luminoso alla superficie dell'immagine ruotata, come in presenza di una luce proveniente dall'alto. Quando è selezionata l'opzione Disegna reticolo anteprima, la luce speculare è indicata da un segno più (+) rosso se non è visibile sulla clip (il centro della luce non interseca la clip) e da un segno più (+) verde se è visibile. È necessario eseguire il rendering dell'anteprima perché l'effetto Luce speculare diventi visibile nel monitor Programma.

**Anteprima** Traccia il profilo strutturale dell'immagine a tre dimensioni. Poiché gestire un'immagine nello spazio tridimensionale può richiedere molto tempo, il profilo strutturale rende più rapido il rendering e consente di ottenere la rotazione desiderata agendo sugli appositi controlli. Deselezionate il controllo Anteprima al termine dell'elaborazione del profilo strutturale per verificare i risultati finali.

### Effetto Alfa rilievo

L'effetto Alfa rilievo aggiunge un bordo smussato e illumina i contorni del canale alfa dell'immagine, conferendo spesso agli elementi bidimensionali un aspetto tridimensionale. Se la clip non presenta un canale alfa o se il canale alfa è completamente opaco, l'effetto viene applicato ai bordi della clip. Il bordo creato in questo effetto è leggermente meno accentuato di quello creato dall'effetto Bordi in rilievo. Questo effetto è indicato il per testo contenente un canale alfa.

### Effetto Bordi in rilievo

L'effetto Bordi in rilievo conferisce ai bordi dell'immagine un aspetto tridimensionale cesellato e illuminato. Le posizioni dei bordi sono determinate dal canale alfa dell'immagine sorgente. A differenza dall'effetto Alfa rilievo, i bordi creati da questo effetto sono sempre rettangolari; le immagini con canali alfa non rettangolari non producono pertanto l'effetto desiderato. Tutti i bordi hanno lo stesso spessore.

### Effetto Ombra esterna

L'effetto Ombra esterna aggiunge un'ombra dietro la clip. La forma dell'ombra esterna è determinato dal canale alfa della clip. Diversamente da molti altri effetti, Ombra esterna vi consente di creare un'ombra oltre i limiti della clip (le dimensioni dell'origine della clip).

Poiché usa il canale alfa, l'effetto Ombra esterna è indicato per i file del metraggio a 32 bit generati da programmi di disegno o di rendering tridimensionale che supportano il canale alfa.

**Nota:** L'effetto Ombra esterna produce risultati migliori se è l'ultimo effetto ad essere sottoposto a rendering; applicatelo quindi dopo tutti gli altri effetti. Per creare un'ombra più realistica nelle clip animate, prima dell'effetto Ombra esterna applicate e animate l'effetto Movimento o 3D di base invece di usare l'effetto fisso Movimento. Gli effetti fissi infatti vengono animati dopo gli effetti standard.

## Effetto Ombra radiale

L'effetto Ombra radiale crea un'ombra da una sorgente luminosa puntiforme sulla clip a cui viene applicata, anziché da una sorgente luminosa diffusa (come accade per l'effetto Ombra esterna). L'ombra viene proiettata dal canale alfa della clip di origine, lasciando che il colore della clip influenzi il colore dell'ombra mano a mano che la luce passa attraverso le aree semitrasparenti. Potete usare questo effetto per fare in modo che un livello 3D sembri proiettare un'ombra su un livello 2D.



Effetto Ombra radiale: Immagine originale (a sinistra) con l'effetto Ombra radiale applicato una volta (al centro) e applicato due volte (a destra)

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Ombra radiale:

**Colore ombra** Specifica il colore dell'ombra.

**Nota:** Se scegliete Bordo vetro nell'opzione Rendering, i colori della clip potrebbero ignorare il controllo Colore ombra.

**Opacità** Specifica la trasparenza dell'ombra.

**Sorgente luminosa** Specifica il punto dal quale la luce viene proiettata sulla clip per creare l'ombra.



Copiate e incollate i fotogrammi chiave della posizione dal punto di controllo di un altro effetto (ad esempio, Riflesso lente) per creare rapidamente un'ombra corrispondente alla sorgente luminosa di un altro effetto.

**Distanza proiezione** Specifica la distanza della superficie sulla quale l'ombra cade dalla clip e la sorgente luminosa. Questo valore agisce sulle dimensioni dell'ombra. Per impostazione predefinita, la distanza tra la sorgente luminosa e la clip resta fissa. Pertanto, usate il controllo Distanza proiezione per spostare lo sfondo più vicino o più lontano dalla sorgente luminosa e dalla clip, rendendo rispettivamente l'ombra più piccola o più grande.

**Morbidezza** Stabilisce la morbidezza o la nitidezza dei bordi dell'immagine.

**Rendering** Specifica il tipo di ombra creato dall'effetto.

- **Regolare** Crea un'ombra in base ai valori di Colore ombra e Opacità, a prescindere dai pixel semitrasparenti presenti nella clip originale. Se scegliete Regolare, il controllo Influenza colore è disattivato.
- **Bordo vetro** Crea un'ombra colorata basata sul colore e l'opacità della clip originale. Se nella clip di origine sono presenti pixel semitrasparenti, l'ombra usa sia il colore che la trasparenza della clip originale. Questo crea l'aspetto, ad esempio, del sole che splende attraverso un vetro colorato.

Più i pixel della clip originale sono trasparenti, più il colore dell'ombra corrisponde ai colori della clip originale. Il valore Colore ombra ha un'influenza maggiore sulle aree meno trasparenti della clip originale. Se nella clip di origine non vi sono pixel semitrasparenti, Bordo vetro ha un effetto minimo sulla clip.

**Nota:** Quando scegliete Bordo vetro, i bordi con anti-alias generano colori in un bordo ombreggiato, anche se la clip originale è completamente opaca. I colori originali della clip splendono attraverso questi bordi con anti-alias, mentre Colore ombra riempie il centro dell'ombra.

**Influenza colore** Specifica l'entità dei valori dei colori della clip di origine che appaiono nell'ombra. Con un valore di 100%, l'ombra assume il colore dei pixel trasparenti eventualmente presenti nella clip; se questa clip non contiene pixel

semitrasparenti, Influenza colore produce un effetto ridotto o inesistente, mentre il valore Colore ombra determina il colore dell'ombra. Diminuendo il valore di Influenza colore, i colori vengono mescolati nel livello dell'originale nell'ombra, insieme al colore scelto per Colore ombra. Aumentando Influenza colore, l'influenza di Colore ombra viene ridotta.

Animate Influenza colore per ridurre o aumentare la fusione dei colori della clip originale con Colore ombra nel tempo.

**Solo ombra** Specifica se la clip dell'originale è visibile o meno. Se questa casella è selezionata, la clip originale appare sopra l'ombra. Se questa casella non è selezionata, appare solo l'ombra.

**Ridimensiona livello** Specifica se l'effetto considera o meno il rettangolo di selezione della clip originale come bordo della clip. Se la casella è selezionata, l'ombra può estendersi oltre i contorni della clip. Se la casella non è selezionata, qualsiasi area dell'ombra che cade esternamente al rettangolo di selezione della clip originale viene ritagliata dai contorni originali della clip. Questa opzione non è utile per le ombre che cadono all'esterno dei contorni di composizione.

## Effetti pixel

### Effetto Sfaccetta

L'effetto Sfaccetta raggruppa in celle i pixel con valori cromatici simili per creare un effetto pittorico. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

## Effetti Rendering

### Effetto Sfumatura a 4 colori

L'effetto Sfumatura a 4 colori genera una sfumatura a quattro colori. Ciascun colore è controllato da uno dei quattro punti effetto singoli, i quali possono essere animati. Usate l'effetto Sfumatura a 4 colori per creare sfondi, mescolare palette dei colori e generare sfumature a colori.



*Effetto Sfumatura a 4 colori: Immagini originali (a sinistra) e con le variazioni dell'applicazione dell'effetto Sfumatura a 4 colori (al centro e a destra)*

Regolate i seguenti controlli di Sfumatura a 4 colori:

**Punti** Regola il posizionamento di ciascun colore all'interno della sfumatura a quattro colori, in base ai valori delle coordinate x, y.

**Colori** Specifica i valori dei colori RGB per ciascuno dei quattro punti. Il colore 1 imposta il colore del punto 1, il colore 2 imposta il colore del punto 2 e così via.

**Fusione** Specifica la fusione della sfumatura. La sfumatura in pratica è composta da quattro cerchi, ciascuno dei quali si fonde con un altro in seguito al calcolo tra il raggio di un cerchio e quello degli altri cerchi circostanti. La quantità di fusione dipende dall'ubicazione dei punti effetto.

**Variazione** Specifica la quantità di variazione (disturbo) nella sfumatura quando viene applicata la fusione. Variazione usa un tipo di disturbo controllato per modificare i valori dei pixel nella sfumatura, al fine di ridurre l'effetto a strisce. Il disturbo della variazione agisce solo sulle aree in cui si potrebbe verificare l'effetto a strisce.

**Opacità** Specifica la trasparenza della sfumatura. Più basso è il valore, più la sfumatura è trasparente. Il valore di opacità del livello di origine dell'originale rappresenta un'opacità del 100% nell'effetto.

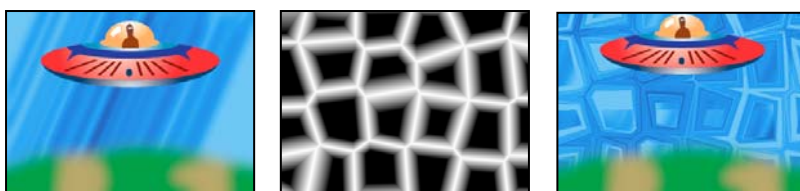
**Metodo fusione** Specifica in che modo i colori della sfumatura interagiscono con i colori del livello dell'originale. Questi metodi di fusione sono identici a quelli della colonna Modalità nel pannello Timeline.

## Effetto Pattern celle

L'effetto Pattern celle genera pattern celle basati sul disturbo delle celle. Usatelo per creare texture e pattern di sfondo fissi o in movimento. I pattern possono essere usati a loro volta come mascherini con texture, come mappe di transizione o come sorgente per le mappe di spostamento.

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Pattern celle:

**Pattern cella** Scegliete un pattern dal menu. "HQ" indica pattern che eseguono il rendering con una definizione maggiore rispetto ai corrispettivi non contrassegnati. Cristalli misti è disponibile solo come opzione di alta qualità. Il pattern appare come mostrato qui di seguito:



Effetto Pattern celle: Immagine originale (a sinistra) l'effetto Pattern celle crea una mappa di spostamento (al centro) e una mappa di spostamento utilizzata con l'effetto Mappa di spostamento (a destra).

**Nota:** L'opzione Placche statiche ha un aspetto identico a quello dell'opzione Placche. Tuttavia, quando evolvono, le placche fisse mantengono un valore di luminosità uniforme, mentre le placche spostano la luminosità del pattern celle.

**Inverti** Inverte il pattern celle. Le aree nere diventano bianche e le aree bianche diventano nere.

**Contrasto** Specifica il contrasto dell'immagine del pattern celle quando si utilizza il pattern Bolle, Cristalli, Cuscino, Cristalli misti o Tubolare. Il controllo specifica la luminosità per una qualsiasi delle opzioni Placche o Cristallizzazione.

**Nota:** Il contrasto della clip viene interessato dall'opzione scelta nel menu Overflow.

**Overflow** Specifica il metodo utilizzato per rimappare i valori che non sono compresi nell'intervallo della scala di grigi 0–255. Overflow non è disponibile quando si scelgono pattern celle basati sulla nitidezza.

- **Taglia** Specifica i valori al di sopra di 255 come bianco puro e i valori al di sotto di 0 come nero puro. Il valore di Contrasto controlla in che misura l'immagine supera questo intervallo; i valori più alti determinano un'immagine prevalentemente in bianco e nero, con una quantità inferiore di grigio. Pertanto, con impostazioni di contrasto più elevate, i dettagli delle celle sono meno definiti.

- **Attenuazione** Riassocia i valori di scala di grigio in modo che rientrino nell'intervallo 0–255. Di conseguenza, il contrasto appare ridotto, le celle sono principalmente grigie con poche aree di nero o bianco puro.

- **Valore max** Modifica i valori di overflow fino all'intervallo 0–255 "ripiegando" i valori nell'altra direzione. Ad esempio, se il valore massimo consentito è 255 e il valore effettivo è 285 (255 + 30), il valore ottenuto è 225 (255 - 30). Di conseguenza, quando Contrasto è impostato su un valore superiore a 100, i dettagli sono più precisi.

**Dispersione** Specifica con quanta casualità viene disegnato il pattern, influenzando in tal modo l'angolo delle celle le une rispetto alle altre. I valori più bassi determinano pattern celle più uniformi o simili a una griglia.

**Dimensioni** Specifica le dimensioni delle forme delle celle. Le dimensioni predefinite sono pari a 60.

**Scostamento** Specifica la parte del pattern celle che è visibile nel monitor Programma. Questo controllo si rivela utile per animare i pattern celle attraverso i contorni della clip.

**Opzioni affiancamento** Scegliete una delle seguenti opzioni di controllo dell'affiancamento:

- **Attiva divisione in porzioni** Esegue il rendering dei pattern celle in sezioni continue. La forma e il numero delle sezioni sono determinate dai valori Celle orizzontali e Celle verticali.

- **Celle orizzontali e Celle verticali** Specificano il numero di celle orizzontali o verticali in una sezione.

**Nota:** Per determinare le dimensioni delle sezioni, effettuate i seguenti calcoli: larghezza sezioni = Celle orizzontali x Dimensioni; altezza sezioni = Celle verticali x Dimensioni. Ad esempio, per creare le dimensioni delle sezioni di 256x256 pixel, impostate Dimensioni, Celle orizzontali e Celle verticali su 16.

**Evoluzione** Crea sofisticate modifiche nella forma del pattern celle. L'animazione di questo controllo determina modifiche graduali delle forme delle celle nel tempo. Impostate i fotogrammi chiave per Evoluzione in modo da determinare in che misura le forme delle celle "evolvono" nel periodo di tempo consentito tra i fotogrammi chiave. Più elevato è il numero di rivoluzioni in un determinato periodo di tempo, più rapidamente cambia la forma delle celle. I valori di Evoluzione più alti possono determinare cambiamenti meno graduali nelle forme delle celle.

**Nota:** Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità chiamate "rivoluzioni", è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate Evoluzione ciclo (sotto Opzioni evoluzione) per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.

**Opzioni evoluzione** A causa della complessità delle forme delle celle che generano i pattern celle, il tempo di rendering potrebbe essere maggiore. Per questo motivo, Opzioni evoluzione fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata del progetto. Usate i controlli seguenti per creare un segmento di ciclo progressivo e uniforme.

- **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
- **Ciclo (nelle rivoluzioni)** È disponibile se è selezionata l'opzione Evoluzione ciclo. Ciclo specifica il numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il pattern celle passa in rassegna prima che si ripeta. Ad esempio, se impostate l'evoluzione in modo tale che si verifichi ogni cinque rivoluzioni e impostate il valore Ciclo su 2, l'evoluzione compie due cicli. La temporizzazione o la velocità di questi cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione. Il controllo Ciclo agisce solo sullo stato del pattern celle, non sulla geometria o su altri controlli. Ad esempio, due stati identici del pattern celle non appaiono allo stesso modo se vengono visualizzati con impostazioni Dimensioni o Scostamento diverse.
- **Numero casuale** Specifica un valore casuale univoco dal quale generare il pattern. Animando questo controllo ottenete un lampeggiamento da un insieme di forme di celle all'altro dello stesso tipo di pattern celle. Per la transizione uniforme del pattern celle, usate il controllo Evoluzione.

**Nota:** Create nuove animazioni di pattern celle riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Digitando un nuovo valore di Numero casuale, si altera il pattern celle senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.

## Effetto Scacchiera

L'effetto Scacchiera crea un pattern a scacchiera.



Un colore corrispondente genera un effetto Scacchiera (al centro); utilizzando il rosso con impostazioni elevate di Larghezza e impostazioni basse di Altezza (a destra), si ottiene un effetto a strisce.

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Scacchiera:

**Ancoraggio** Specifica il punto di origine, o punto di ancoraggio, del pattern a scacchiera. Spostando il punto di ancoraggio, il pattern si sposta.

**Dimensioni da** Specifica in che modo l'effetto definisce le dimensioni dei quadrati. Selezionate una delle seguenti opzioni dal menu:

- **Punto d'angolo** Specifica che il rapporto spaziale tra il punto d'angolo e i controlli del punto di ancoraggio determina le dimensioni degli scacchi.

- **Cursore larghezza** Specifica che il valore Larghezza determina le dimensioni e la forma del pattern a scacchiera. La singola forma a scacchiera resta quadrata in quanto il valore Larghezza determina sia la larghezza che l'altezza degli scacchi.

- **Cursori larghezza e altezza** Specifica che i valori di Larghezza e Altezza determinano le dimensioni e la forma di pattern a scacchi. Scegliete questa opzione per impostare indipendentemente la larghezza e l'altezza delle forme a scacchiera.

**Angolo** Specifica il rapporto spaziale tra il punto d'angolo e il punto di ancoraggio. L'effetto usa la posizione di questi due punti per definire le dimensioni del pattern a scacchiera se scegliete Punto d'angolo nel menu Dimensioni da.

**Larghezza** Specifica la larghezza orizzontale del pattern a scacchiera. Se scegliete Cursore larghezza nel menu Dimensioni da, questo valore determina sia la larghezza che l'altezza del pattern a scacchiera. Se scegliete Cursori larghezza e altezza nel menu Dimensioni da, questo valore determina solo la larghezza.

**Altezza** Determina l'altezza verticale dei quadrati della scacchiera quando scegliete Cursori larghezza e altezza nel menu Dimensioni da.

**Sfuma** Specifica le dimensioni della sfumatura del bordo del pattern a scacchiera. Espandete questo controllo per visualizzare i cursori Larghezza e Altezza. Impostate i valori Larghezza e Altezza in modo indipendente, oppure impostateli entrambi sullo stesso valore per una sfumatura uniforme.

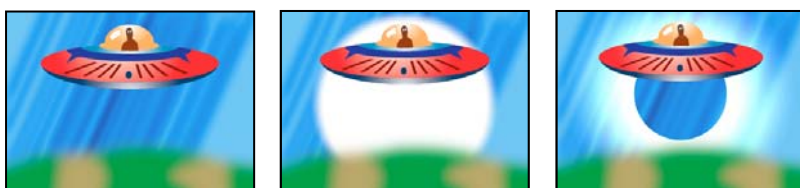
**Colore** Specifica il colore di un insieme di quadrati della scacchiera. L'altro insieme di quadrati è sempre trasparente.

**Opacità** Specifica la trasparenza del pattern a scacchiera.

**Metodo fusione** Specifica il metodo di fusione usato dall'effetto per creare un'interazione tra il pattern a scacchiera e il livello dell'originale. La modalità predefinita Nessuno esegue il rendering soltanto del pattern a scacchiera.

## Effetto Cerchio

L'effetto Cerchio crea un cerchio o un anello in tinta unita personalizzabile.



*Effetto Cerchio: Immagine originale (a sinistra), cerchio senza bordo (al centro) e cerchio con la specificazione di un bordo mediante Spessore e sfumatura raggio (a destra)*

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Cerchio:

**Centro** Specifica il punto centrale del cerchio.

**Raggio** Specifica le dimensioni del raggio in pixel. Se si imposta il raggio in modo che sia più grande rispetto alla clip di origine dell'originale, una parte o tutto il bordo del cerchio potrebbe non rientrare nel fotogramma della composizione, a seconda dell'ubicazione del punto centrale del cerchio.

**Bordo** Specifica il trattamento della forma e del bordo del cerchio. A seconda dell'opzione, il cursore cambia nome per corrispondere all'opzione. Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu e usate il cursore per regolare l'opzione:

- **Nessuna** Crea un cerchio in tinta unita.
- **Raggio bordi** Crea un anello. La differenza nei valori impostati per questo controllo e Raggio determina la larghezza dell'anello.
- **Spessore** Crea un anello con uno spessore specificato. Il cursore corrispondente misura lo spessore dell'anello in pixel.
- **Spessore \* raggio** Crea un anello che utilizza il valore Raggio per determinare il valore Spessore. Mano a mano che aumentate il valore Raggio dell'anello, il valore Spessore aumenta in proporzione.
- **Spessore e sfumatura \* raggio** Crea un anello che utilizza il valore Raggio per determinare sia i valori Spessore che Sfuma. Mano a mano che aumentate il valore Raggio, i valori Spessore e Sfuma vengono ridimensionati in proporzione.



**Sfuma** Specifica la quantità di sfumatura applicata al bordo del cerchio. Aumentando questa quantità, i bordi del cerchio vengono sfumati, mescolandosi con tutti gli elementi che appaiono dietro ad esso. Diminuendo questa quantità, il contrasto del bordo del cerchio aumenta.

**Nota:** Quando Bordo è impostato su Nessuno, Sfuma bordo interno si disattiva, in quanto non vi è alcun bordo interno su un cerchio in tinta unita.

**Inverti cerchio** Se questa casella è selezionata, specifica che il mascherino del cerchio è invertito.

**Colore** Specifica il colore che riempie il cerchio.

**Opacità** Specifica la trasparenza del cerchio.

**Metodo fusione** Specifica il metodo di fusione usato dall'effetto per fondere il cerchio e la clip originale. Nessuno visualizza soltanto il cerchio senza la clip originale.

## Effetto Ellisse

L'effetto Ellisse disegna un'ellisse basata sulle dimensioni specificate nel pannello Controlli effetti. Oltre alla larghezza e all'altezza, è possibile specificare lo spessore, la morbidezza e il colore dell'ellisse.

**Larghezza e altezza** Controlli specifica la larghezza e l'altezza dell'ellisse in pixel. I valori possono variare da 0 a 2000 pixel.

**Spessore** Specifica lo spessore dell'arco che forma l'ellisse. I valori possono variare da 0 a 1000 pixel.

**Morbidezza** Specifica la morbidezza o il grado di sfocatura dell'arco dell'ellisse.



Effetto Ellisse: Immagine originale (a sinistra), ellisse applicata allo sfondo una volta (al centro) e più volte (a destra).

## Effetto Riempimento contagocce

L'effetto Riempimento contagocce applica un colore campionato alla clip di origine. Questo effetto è utile per selezionare rapidamente un colore in tinta unita da un punto campione della clip originale o per selezionare un valore di colore da una clip e usando i metodi di fusione per applicare questo colore a una seconda clip.



Effetto Contagocce: Immagine originale (a sinistra) e con l'applicazione di diversi campionamenti (al centro e a destra)

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Riempimento contagocce:

**Punto campione** Specifica i colori dei pixel campionati.

**Raggio campione** Specifica la dimensione dell'area campionata.

**Colori pixel medi** Specifica quali valori di colore vengono campionati dall'effetto all'interno dell'area definita dal punto di campionamento e dal raggio di campionamento.

- **Ignora vuoti** Campiona i valori di colore RGB medi, esclusi quelli dei pixel trasparenti.
- **Tutti** Campiona la media di tutti valori di colore RGB, compresi quelli dei pixel trasparenti.
- **Tutti premoltiplicati** Campiona la media di tutti valori di colore RGB, premoltiplicati con il canale alfa.

- **Alfa incluso** Campiona la media di tutti i valori di colore RGB e del valore del canale alfa. In tal modo, il colore campionato contiene anche la trasparenza media dei pixel campionati.

**Mantieni alfa originale** Quando è selezionato, l'effetto mantiene il canale alfa della clip originale. Se scegliete Alfa incluso nel menu Colori pixel medi, il canale alfa dell'originale viene riprodotto sul colore campionato.

**Fondi con originale** Specifica l'entità della fusione tra il nuovo colore in tinta unita e la clip originale.

## Effetto Griglia

Usate l'effetto Griglia per creare una griglia personalizzabile. Eseguite il rendering di questa griglia in un mascherino colorato o come maschera del canale alfa della clip di origine. Questo effetto è ideale per generare elementi grafici e mascherini all'interno dei quali poter applicare altri effetti.



Effetto Griglia: Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'applicazione dell'effetto Griglia (al centro e a destra)

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Griglia:

**Ancoraggio** Specifica il punto di origine della griglia, in base alle coordinate x, y.

**Dimensioni da** Specifica le dimensioni della griglia. Ciascuna opzione attiva i corrispondenti controlli degli effetti:

- **Punto d'angolo** Determina il rapporto spaziale tra i controlli Punto d'angolo e Punto di ancoraggio.
- **Cursore larghezza** Determina il valore impostato per il controllo Larghezza. Le celle della griglia saranno quadrate, in quanto il valore Larghezza viene utilizzato per determinare sia la larghezza che l'altezza delle celle della griglia.
- **Cursori larghezza e altezza** Determina il valore impostato per il controllo Larghezza e Altezza. Usate questa opzione per impostare la larghezza e l'altezza delle celle della griglia in modo indipendente.

**Angolo** Specifica le dimensioni delle celle della griglia, in base al rapporto spaziale tra il punto d'angolo e il punto d'ancoraggio.

**Larghezza** Specifica la larghezza orizzontale delle celle della griglia. Se scegliete Cursore larghezza nel menu Dimensioni da, questo valore specifica sia la larghezza che l'altezza delle celle della griglia. Se scegliete Cursori larghezza e altezza nel menu Dimensioni da, questo valore specifica solo la larghezza.

**Altezza** Specifica l'altezza delle celle della griglia quando scegliete Cursori larghezza e altezza nel menu Dimensioni da.

**Bordo** Specifica lo spessore del bordo della griglia. Se il valore di Bordo è pari a 0, la griglia scompare.

*Nota: L'anti-alias dei bordi della griglia potrebbe determinare la variazione dello spessore, nella misura di un pixel.*

**Sfuma** Specifica la morbidezza della griglia. Potete impostare i valori Larghezza e Altezza in modo indipendente, oppure impostarli entrambi sullo stesso valore per ottenere una sfumatura uniforme su tutti i bordi. Il valore massimo della larghezza è di 400 pixel, mentre il valore massimo dell'altezza è di 400 pixel.

**Inverti griglia** Inverte le aree trasparenti ed opache della griglia.

**Colore** Specifica i valori dei colori RGB della griglia.

**Opacità** Specifica l'opacità della griglia.

**Metodo fusione** Specifica in che modo la griglia interagisce con il livello dell'originale. Questi metodi di fusione sono identici a quelli della colonna Modalità nel pannello Timeline.

## Effetto Riflesso lento

L'effetto Riflesso lento simula la rifrazione causata dal bagliore di una luce intensa sulla lente di un obiettivo.



L'effetto Riflesso lente presenta le seguenti impostazioni:

**Luminosità** Specifica la percentuale di luminosità. I valori possono variare tra 10% e 300%.

**Centro riflesso** Indica la posizione del centro del bagliore.

**Tipo lente** Seleziona il tipo di lente da simulare.

## Effetto Fulmine

L'effetto Fulmine crea fulmini e altri fenomeni elettrici, incluso l'effetto Scala di Giacobbe (usato nei film dell'orrore classici), tra due punti specifici di una clip. Questo effetto è animato automaticamente senza l'impostazione di fotogrammi chiave nell'intervallo di tempo della clip.

L'effetto Fulmine presenta le seguenti impostazioni:

**Punto iniziale, Punto finale** Indicano dove deve iniziare e concludersi l'effetto.

**Segmenti** Indica il numero di segmenti da cui è composto il corpo principale del fulmine. I valori più elevati generano un maggiore dettaglio, ma una minore fluidità dell'animazione.

**Ampiezza** Specifica le dimensioni delle ondulazioni presenti nel fulmine come percentuale della larghezza della clip.

**Livello dettaglio, Ampiezza dettaglio** Indicano il grado di dettagli da aggiungere al fulmine e alle sue diramazioni. Per Livello dettaglio, i valori standard usati sono compresi tra 2 e 3. Per Ampiezza dettaglio, un valore standard usato è 0,3. I valori più alti per ciascun controllo sono ideali per le immagini fisse, ma tendono a oscurare le animazioni.

**Ramificazioni** Indica la quantità di diramazioni da aggiungere alle estremità dei segmenti del fulmine. Il valore 0 non produce alcuna ramificazione; il valore 1,0 genera ramificazioni in ogni segmento.

**Ramificazioni secondarie** Indica la quantità di ramificazioni secondarie da aggiungere ai rami. Se si impostano valori elevati, i lampi di luce assumono l'aspetto di alberi luminosi.

**Angolo ramificazione** Indica il valore dell'angolo compreso tra un ramo e il corpo principale del fulmine.

**L ungh. segm. ramo** Indica la lunghezza di ciascun segmento di un ramo come frazione della lunghezza media dei segmenti del fulmine.

**Segmenti ramo** Specifica il numero massimo di segmenti in ciascun ramo. Per generare rami lunghi, specificate valori elevati per queste due ultime opzioni.

**Larghezza ramificazione** Indica la larghezza media di ogni ramo come frazione della larghezza del fulmine.

Regolate le seguenti impostazioni dell'effetto Fulmine:

**Velocità** Specifica la velocità di ondulazione del fulmine.

**Stabilità** Determina il grado di vicinanza dell'ondulazione del fulmine alla linea che congiunge il punto iniziale e il punto finale. I valori bassi mantengono il fulmine vicino alla linea; i valori alti creano oscillazioni significative. Usate il controllo di stabilità insieme all'opzione Forza tirante per simulare l'effetto Scala di Giacobbe, nel quale il fulmine torna indietro in un punto lungo la linea iniziale dopo essere stato proiettato nella direzione di Forza tirante. Un valore di stabilità troppo basso impedisce al fulmine di assumere la forma ad arco prima di scattare all'indietro; un valore troppo alto fa rimbalzare qua e là il fulmine.

**Punto finale fisso** Determina se il punto finale del fulmine deve rimanere in una posizione fissa. Se questo controllo non è selezionato, il fulmine può cadere nelle vicinanze del punto finale.

**Larghezza, Variazione larghezza** Specificano la larghezza del corpo principale del fulmine e di quanto può variare la larghezza dei diversi segmenti. Le variazioni di larghezza sono casuali. Un valore pari a 0 non dà luogo ad alcuna variazione di larghezza; un valore pari a 1 dà luogo alla massima variazione di larghezza.

**Larghezza di base** Indica la larghezza del bagliore interno, in base a quanto specificato dal valore di Colore interno. Questo valore è subordinato alla larghezza totale del fulmine.

**Colore esterno, Colore interno** Specificano quali colori usare per i bagliori esterno e interno del fulmine. Poiché l'effetto aggiunge questi colori prima degli altri colori esistenti nella composizione, in genere si ottengono risultati migliori con i

colori primari. Spesso i colori brillanti appaiono molto più chiari (o addirittura bianchi) a seconda della luminosità dei colori sottostanti.

**Forza tirante, Direzione forza tirante** Specificano l'intensità e la direzione della forza che trascina il fulmine. Usate Forza tirante con il controllo Stabilità per creare l'effetto Scala di Giacobbe.

**Numero casuale** Specifica il punto iniziale da cui avviare la generazione casuale dell'effetto. Poiché il movimento casuale del fulmine può interferire con altre immagini o clip, digitate un nuovo valore per questa opzione per iniziare la generazione casuale in un altro punto e quindi modificare il movimento del fulmine.

**Metodo fusione** Specifica il modo in cui il fulmine viene aggiunto al livello.

**Riesegui a ogni fotogramma** Controlla la generazione del fulmine fotogramma per fotogramma. Se questo controllo è selezionato, il fulmine viene rigenerato ad ogni fotogramma. Per fare in modo che il fulmine sia generato nello stesso modo e nello stesso fotogramma ogni volta in cui viene avviato, non selezionate questo controllo. La selezione di questo controllo potrebbe aumentare i tempi di rendering.

## Effetto Secchiello

L'effetto Secchiello è uno strumento di disegno non distruttivo che riempie un'area selezionata con un colore in tinta unita. Funziona in modo molto simile allo strumento secchiello di vernice di Adobe Photoshop. Usate Secchiello per colorare disegni con contorni tipo cartone animato o per sostituire le aree di colore selezionate in un'immagine.



*Effetto Secchiello: I colori riempiono forme a spirale su tracce separate (a sinistra e al centro); effetto applicato con il metodo di fusione colore (a destra)*

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Secchiello:

**Punto riempimento** Specifica l'area dell'immagine che l'effetto riempie con il nuovo colore. A seconda di dove si posiziona il punto dell'effetto, il controllo campiona i valori RGB e alfa tra i pixel 1 e 4 e calcola un valore medio. Questo valore determina quali pixel riempire con il nuovo colore. La distanza della diffusione del colore di riempimento dipende dall'impostazione Tolleranza specificata, oltre che dall'opzione scelta nel menu Selettore riempimento.

**Selettore riempimento** Specifica i canali da riempire con il nuovo colore.

- **Colore e alfa** Specifica che l'effetto riempie con il nuovo colore i canali RGB e alfa del punto di riempimento.
- **Colore semplice** Specifica che l'effetto riempie il canale RGB dell'area del punto di riempimento con il nuovo colore.
- **Trasparenza** Specifica che l'effetto riempie solo le aree trasparenti vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni, è necessario impostare un punto di riempimento in un'area trasparente.
- **Opacità** Specifica che l'effetto riempie solo le aree opache vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni, è necessario impostare un punto di riempimento in un'area opaca.
- **Canale alfa** Specifica che l'effetto riempie le aree opache o trasparenti dell'intera immagine, a seconda del valore del canale alfa nel punto in cui impostate il punto di riempimento.

**Tolleranza** Specifica l'intervallo di pixel che l'effetto riempie con il nuovo colore. Questo valore si basa sull'opzione scelta nel menu Selettore riempimento. I valori più alti espandono l'intervallo di valori di pixel simili riempiti dall'effetto. I valori di tolleranza inferiori limitano l'intervallo.

**Soglia di visualizzazione** Fa sì che l'effetto visualizzi i valori limite in bianco e nero (in base al valore di tolleranza) nella finestra Composizione. Le aree bianche all'interno dell'intervallo tolleranza si riempiono con il colore di riempimento selezionato. Questo effetto risulta particolarmente utile nel rilevamento delle perdite. Laddove è presente un piccolo spazio, il colore può scorrere e riempire le aree non destinate a essere riempite. Se è presente una perdita, provate a ridurre il valore

Tolleranza o a ritoccare l'immagine mediante l'effetto Disegno o mediante la modifica dell'immagine nell'applicazione in cui essa è stata creata.

**Tratto** Specifica in che modo l'effetto tratta i bordi dell'area riempita:

- **Anti-alias** Applica l'anti-alias ai bordi dell'area riempita.
- **Sfuma** Crea un bordo sfumato per l'area riempita. I valori di Morbidezza sfumatura creano un bordo che scompare più gradualmente.
- **Estensione** Espande l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si estende oltre il bordo dell'area di riempimento.
- **Abbondanza negativa** Contrae l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si contrae dal bordo dell'area di riempimento.
- **Tratto** Limita il riempimento al solo bordo dell'area selezionata. Il valore Larghezza tratto indica la larghezza del tratto in pixel.

Ciascuna opzione di Tratto ha un cursore corrispondente, ad eccezione di Anti-alias.

**Inverti riempimento** Inverte tutti i pixel riempiti correntemente ripristinando i colori e la trasparenza originali e riempie i pixel precedentemente non riempiti utilizzando le impostazioni correnti.

**Colore** Specifica il colore da usare come colore di riempimento.

**Opacità** Specifica la trasparenza dell'area riempita.

**Metodo fusione** Specifica il metodo di fusione usato dall'effetto per creare un'operazione tra il nuovo colore di riempimento e la clip dell'originale. Usate Solo riempimento se non desiderate comporre il riempimento con l'immagine originale. Resta visibile solo il riempimento.

## Effetto Sfumatura

L'effetto Sfumatura crea una sfumatura di colore che si fonde con il contenuto dell'immagine originale. Potete creare sfumature lineari o radiali e variare nel tempo la posizione e i colori della sfumatura. Usate le opzioni di inizio e fine della sfumatura per specificare le posizioni iniziale e finale. Usate il controllo Dispersione sfumatura per disperdere i colori ed eliminare l'effetto a strisce.

***Nota:** Generalmente le sfumature non hanno una buona resa se trasmesse in televisione; si produce infatti un effetto a strisce, dovuto al fatto che il segnale di crominanza delle trasmissioni televisive ha una risoluzione insufficiente per riprodurre le sfumature in modo fluido. Il controllo Dispersione sfumatura disperde i colori della sfumatura, eliminando la visibilità dell'effetto a strisce.*

## Effetti di stilizzazione

### Effetto Bagliore alfa

L'effetto Bagliore alfa aggiunge colore ai bordi di un canale alfa mascherato. Potete fare in modo che un singolo colore sfumi o si trasformi in un altro colore quando si allontana dal bordo.

L'effetto Bagliore alfa ha le seguenti impostazioni:

**Cursore del bagliore** Controlla la distanza con cui un colore può estendersi rispetto al bordo del canale alfa. Più alta è l'impostazione, più ampio è il bagliore generato (ciò può rallentare di molto l'elaborazione prima della riproduzione o dell'esportazione).

**Cursore di luminosità** Controlla l'opacità iniziale del bagliore.

**Colore iniziale** Mostra il colore corrente del bagliore. Fate clic sul campione colori per scegliere un colore diverso.

**Colore finale** Consente di aggiungere un altro colore sul bordo esterno del bagliore.

**Dissolvenza** Specifica se i colori devono sfumare o rimanere inalterati.

## Effetto Tratti pennello

L'effetto Tratti pennello applica l'aspetto di un disegno poco preciso a un'immagine. Potete inoltre usare questo effetto per ottenere uno stile divisionista attraverso l'impostazione della lunghezza dei tratti pennello su 0 e l'aumento della densità dei tratti. Sebbene sia possibile specificare la direzione dei tratti, questi vengono distribuiti casualmente in minima misura per produrre un effetto più naturale. Questo effetto altera il canale alfa e i canali dei colori; se avete escluso una parte dell'immagine con una maschera, i tratti del pennello coprono anche i bordi della maschera.



Effetto Tratti pennello: Immagine originale (a sinistra) e dopo l'applicazione dell'effetto Tratti pennello (al centro) e la regolazione di Dimensione pennello e Lunghezza (a destra)

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Tratti pennello:

**Angolo tratto** Specifica la direzione in cui vengono applicati i tratti. L'immagine viene spostata effettivamente in tale direzione, con un possibile taglio dei contorni del livello.

**Dimensione pennello** Specifica le dimensioni del pennello, in pixel.

**Lunghezza tratto** Indica la lunghezza massima di ciascun tratto, in pixel. Se Casualità tratto non è impostato su 0, la lunghezza effettiva di un dato tratto può risultare leggermente inferiore a questa lunghezza massima.

**Densità tratto** Le densità alte determinano tratti di pennello sovrapposti ed effetti grafici interessanti.

**Casualità tratto** Crea tratti non uniformi. Una casualità elevata determina una maggiore variazione dei tratti rispetto alle impostazioni di pennello e tratto specificate.

**Superficie disegno** Specifica la posizione in cui vengono applicati i tratti di pennello:

- **Disegna su immagine originale** Applica i tratti sopra la clip non modificata. Questa è l'impostazione predefinita.
- **Disegna su trasparente** Determina la visualizzazione dei soli tratti, rendendo trasparente la clip tra i tratti.
- **Disegna su bianco/Disegna su nero** Consentono di applicare i tratti sopra uno sfondo bianco o nero.

**Fondi con originale** Specifica la percentuale di effetto applicata; i valori alti determinano la visualizzazione di una parte più estesa della clip originale sullo sfondo. Ad esempio, se impostate questo valore su 50%, viene mostrato il 50% della clip originale attraverso l'effetto; se impostate questo valore su 100%, l'effetto non modifica in alcun modo la clip. Per creare l'effetto di un temporale, impostate questo valore approssimativamente su 50%.

## Effetto Rilievo colore

L'effetto Rilievo colore rende più nitidi i contorni degli oggetti senza rimuovere alcun colore originale presente nell'immagine.

L'effetto Rilievo colore ha le seguenti impostazioni:

**Direzione** Specifica la direzione apparente (in gradi) verso cui è rivolta la sorgente di luce. A un valore di 45° corrisponde un'ombra inclinata in direzione nord-est.

**Rilievo** Specifica l'altezza apparente del rilievo, in pixel. Questa impostazione controlla lo spessore massimo effettivo dei bordi evidenziati.

**Contrasto** Stabilisce la nitidezza dei bordi del contenuto dell'immagine. Con impostazioni basse, l'effetto è visibile solo sui bordi marcati. Aumentando il valore impostato, la luce diventa più intensa.

**Fondi con originale** Aggiunge al risultato finale una percentuale della clip sorgente originale.

## Effetto Rilievo

L'effetto Rilievo rende più nitidi i bordi degli oggetti nell'immagine ed elimina i colori. L'effetto può illuminare i bordi secondo un angolo specificato.

L'effetto Rilievo ha le seguenti impostazioni:

**Direzione** Specifica la direzione apparente (in gradi) verso cui è rivolta la sorgente di luce. A un valore di 45° corrisponde un'ombra inclinata in direzione nord-est.

**Rilievo** Specifica l'altezza apparente del rilievo, in pixel. Questa impostazione controlla lo spessore massimo effettivo dei bordi evidenziati.

**Contrasto** Stabilisce la nitidezza dei bordi del contenuto dell'immagine. Con impostazioni basse, l'effetto è visibile solo sui bordi marcati. Aumentando il valore impostato, la luce diventa più intensa.

## Effetto Trova bordi

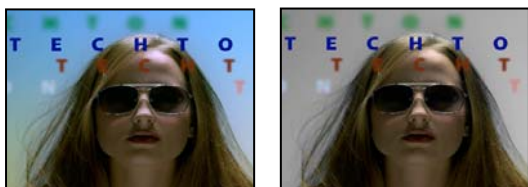
L'effetto Trova bordi identifica le aree dell'immagine con transizioni significative mettendo in risalto i bordi. I bordi possono apparire come linee scure su uno sfondo bianco o come linee colorate su uno sfondo nero. Quando applicate questo effetto, le immagini assumono l'aspetto di schizzi pittorici o di negativi fotografici dell'originale.

L'effetto Trova bordi ha le seguenti impostazioni:

**Inverti** Inverte l'immagine dopo avere individuato i bordi. Quando questa opzione non è selezionata, i bordi appaiono come linee scure su uno sfondo bianco. Quando è selezionata, i bordi appaiono come linee chiare su uno sfondo nero.

## Effetto Mantieni colore

L'effetto Mantieni colore rimuove tutti i colori da una clip, ad eccezione di quelli simili a un determinato colore. Ad esempio, potete attenuare i colori del filmato di una partita di pallacanestro, ad eccezione dell'arancione della palla.



Effetto Mantieni colore: Immagine originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto Mantieni colore (a destra)

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Mantieni colore:

**Quantità da scolorare** Specifica la quantità di colore rimossa dal livello. Un'impostazione pari al 100% fa in modo che le aree dell'immagine diverse dal colore selezionato appaiano come tonalità di grigio. Al 50%, tali aree perdono metà della loro saturazione di colore.

**Colore mantenuto** Specifica il colore da lasciare invariato.

**Tolleranza** Specifica in quale misura l'effetto corrisponde ai colori. Un valore pari allo 0% scolora tutte le aree dell'immagine ad eccezione di quelle che corrispondono esattamente al colore mantenuto. Un valore pari a 100% non determina alcun cambiamento di colore.

**Morbidezza bordi** Specifica la nitidezza della correzione dei contorni dei colori. I valori elevati smussano la transizione dal colore al grigio.

**Corrispondenza colori** Specifica il modello di colore da usare per la somiglianza. RGB usa lo spazio colore RGB per determinare quali aree sono scolorate. Corrispondenza colori è una precisa tecnica di abbinamento e di solito scolora una parte maggiore dell'immagine rispetto a Tonalità. Tonalità usa la tonalità (colore) per determinare quali aree sono scolorate. In altri termini, scegliendo il blu chiaro per Colore mantenuto, viene mantenuto anche il blu scuro, in quanto i colori hanno la stessa tonalità.

## Effetto Mosaico

L'effetto Mosaico riempie un livello di rettangoli in tinta unita. È utile per creare un'immagine con un effetto pixel intenso.

L'effetto Mosaico ha le seguenti impostazioni:

**Blocchi orizzontali/verticali** Specifica il numero di suddivisioni del mosaico in ciascuna direzione.

**Colori netti** Assegna ad ogni tessera il colore del pixel centrale della clip originale. In caso contrario, alle tessere viene assegnato il colore medio della zona corrispondente nella clip originale.

## Effetto Disturbo

L'effetto Disturbo cambia casualmente i valori dei pixel dell'immagine. L'effetto Disturbo ha le seguenti impostazioni:

**Quantità di disturbo** Specifica il fattore di disturbo, quindi l'entità della distorsione, ottenuto mediante lo spostamento casuale dei pixel. L'intervallo varia tra 0% (nessun effetto) e 100% (l'immagine potrebbe non essere più distinguibile).

**Tipo disturbo** Quando è selezionata l'opzione Usa disturbo colore, cambia a caso i singoli valori di rosso, verde e blu dei pixel dell'immagine. Altrimenti aggiunge lo stesso valore a tutti i canali.

**Ritaglio** Determina il comportamento del disturbo, che può influenzare la distribuzione dei colori dei pixel. Quando il valore cromatico di un pixel raggiunge il massimo, questa opzione impedisce un ulteriore aumento. Nel caso in cui non sia selezionata questa opzione di disturbo, il valore del colore torna a zero o riparte da valori più bassi. Quando è selezionata, l'immagine rimane riconoscibile anche con un disturbo pari al 100%. Per ottenere un'immagine completamente casuale, disattivate l'opzione Ritaglio e attivate Usa disturbo colore.

## Effetto Replica

L'effetto Replica suddivide lo schermo in sezioni e visualizza l'intera immagine in ogni sezione. Trascinate il cursore per impostare il numero di sezioni (per colonna e riga).

## Effetto Bordi ruvidi

L'effetto Bordi ruvidi rende frastagliati i bordi del canale alfa di una clip mediante appositi calcoli. Conferisce al testo o alla grafica rasterizzata un aspetto di ruvidezza naturale, paragonabile a quello del metallo corrosivo o di un testo dattiloscritto.



Effetto Bordi ruvidi: Immagine originale (a sinistra) e con Tipo bordo impostato su Bordi ruvidi (al centro) e Colore deteriorato (a destra)

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Bordi ruvidi:

**Tipo bordo** Specifica in che modo l'effetto viene applicato al canale alfa. Se scegliete un'opzione che usa il colore, ad esempio, Fotocopia a colori, specificate il colore mediante il controllo Colore bordo.

**Colore bordo** Riempie l'area dell'effetto con questo colore se scegliete un tipo di bordo che usa il colore, ad esempio, A colori ruvido.

**Bordo** Specifica la distanza alla quale deve essere applicato l'effetto a partire dal bordo di un canale alfa.

**Nitidezza bordo** Specifica il grado di precisione con cui deve apparire il bordo ruvido. I valori bassi determinano bordi più attenuati; i valori alti determinano bordi più precisi.

**Influenza frattale** Specifica l'entità con cui la ruvidezza introdotta viene alterata dai calcoli frattali.

**Scala** Indica la scala del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

**Dilata larghezza o altezza** Indica la larghezza o l'altezza del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

**Scostamento (turbolenza)** Specifica la parte della forma frattale presente nel monitor Progetto che altera la forma della distorsione o della ruvidezza applicata alla clip. Poiché le forme frattali generate da questo effetto sono infinite in tutte le direzioni, il risultato visualizzato sulla clip è solo una piccola parte dell'intero frattale. L'animazione del controllo Scostamento consente di riposizionare il frattale, introducendo una diversa parte dello stesso nella visualizzazione. In tal modo, viene alterata la forma e la texture della ruvidezza.

**Complessità** Specifica il livello di dettaglio nella ruvidezza. I valori alti di Complessità aumentano la definizione dettagliata nella texture della ruvidezza. I valori bassi di Complessità riducono la definizione.

***Nota:** Aumentando i valori di Complessità si ottengono tempi di rendering più lunghi. Riducete il valore di Scala, anziché aumentare quello di Complessità, per ottenere risultati analoghi.*

**Evoluzione** Crea sofisticate modifiche nella forma della ruvidezza. L'animazione di questa impostazione determina modifiche graduali o l'"evoluzione" della ruvidezza nel tempo. Impostate i fotogrammi chiave per Evoluzione in modo da determinare in che misura la ruvidezza "evolve" nel periodo di tempo compreso tra i fotogrammi chiave. Più elevato è il numero di rivoluzioni in un determinato periodo di tempo, più rapidamente cambia la ruvidezza. I valori di Evoluzione più alti possono determinare cambiamenti meno graduali nella ruvidezza.

***Nota:** Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità chiamate "rivoluzioni", è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo (descritta qui sotto) per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.*

**Opzioni evoluzione** Opzioni evoluzione fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata del progetto. Usate i seguenti controlli per creare un ciclo uniforme e progressivo che non si ripete:

- **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
- **Ciclo** Specifica il numero di rivoluzioni (dell'impostazione Evoluzione) che il disturbo frattale passa in rassegna prima che si ripeta. Ad esempio, se impostate l'evoluzione in modo che si verifichi nel corso di cinque rivoluzioni e impostate il valore Ciclo su 2, l'evoluzione compie due cicli. La temporizzazione o la velocità di questi cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione. Il controllo Ciclo è disponibile solo se è selezionata l'opzione Evoluzione ciclo.

***Nota:** Il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del frattale, non sulla geometria né su altri controlli. Ad esempio, due stati identici del frattale non appaiono allo stesso modo se vengono visualizzati con impostazioni Dimensioni o Scostamento diverse.*

- **Numero casuale** Specifica un valore casuale univoco dal quale generare la texture della ruvidezza. Animando questa proprietà si ottiene un lampeggiamento da un insieme di forme frattali all'altro dello stesso tipo di frattali. Per la transizione uniforme della ruvidezza, usate il controllo Evoluzione.

***Nota:** Create nuove animazioni di ruvidezza riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Digitando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.*

## Effetto Solarizza

L'effetto Solarizza crea una fusione tra l'immagine negativa e quella positiva producendo l'effetto di un'immagine con un alone. Questo effetto è analogo all'esposizione breve alla luce di una pellicola durante lo sviluppo.

## Effetto Luce stroboscopio

Esegue un'operazione aritmetica su una clip a intervalli periodici o casuali. Ogni cinque secondi ad esempio una clip potrebbe comparire completamente bianca per un decimo di secondo, oppure i colori di una clip potrebbero invertirsi ad intervalli casuali.

L'effetto Luce stroboscopio ha le seguenti impostazioni:

**Fondi con originale** Specifica l'intensità, o luminosità, dell'effetto. Con un valore pari a 0 l'effetto viene applicato con la massima intensità; con valori più alti si riduce l'intensità dell'effetto.

**Durata stroboscopio** Specifica la durata in secondi dell'effetto.

**Periodo stroboscopia** Specifica l'intervallo in secondi tra l'inizio di due applicazioni successive dell'effetto. Se ad esempio la durata è impostata su 0,1 secondi e il periodo su 1,0 secondi, l'effetto viene applicato per 0,1 secondi e quindi non ha nessun effetto per 0,9 secondi. Se il valore di periodo è inferiore a quello di durata, l'effetto viene applicato costantemente.

**Probabilità stroboscopia casuale** Specifica la probabilità che a una determinata clip sia applicato l'effetto stroboscopico, creando l'impressione di un effetto casuale.

**Stroboscopia** Specifica come applicare l'effetto:

- **Opera solo su colore** applica l'effetto a tutti i canali di colore.
- **Rende trasparente il livello** Rende la clip trasparente quando viene applicato l'effetto.

**Operatore stroboscopia** Specifica l'operatore aritmetico da usare quando si seleziona Opera solo su colore nel menu Stroboscopia. L'impostazione predefinita è Copia.

## Effetto Texture

L'effetto Texture simula l'applicazione a clip della texture di un'altra clip. Potete ad esempio applicare all'immagine di un albero una texture di mattoni e controllare la profondità della texture e la sorgente di luce apparente.

L'effetto Texture ha le seguenti impostazioni:

**Posizione texture** Specifica come applicare l'effetto:

- **Affianca texture** Applica ripetutamente la texture sopra la clip.
- **Centra texture** Posiziona la texture al centro della clip.
- **Allunga e adatta texture** Allunga la texture, adattandola alle dimensioni della clip selezionata.

## Effetto Scrivi sopra

L'effetto Scrivi sopra anima i tratti di una clip. Ad esempio, potete simulare la scrittura di testo in corsivo o creare un movimento simile a quello di un serpente e applicarlo a un tratto. Usando l'effetto Scrivi sopra, potete animare le dimensioni del pennello, il colore, la durezza e l'opacità di un tratto.



Effetto Scrivi sopra: Animazione, tratti

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Scrivi sopra:

**Posizione pennello** Specifica dove inizia il tratto.

**Colore, Dimensione pennello, Durezza pennello e Opacità pennello** Specifica le dimensioni e l'aspetto del tratto.

**Lunghezza tratto** Specifica la lunghezza del tratto, in secondi, in qualsiasi momento. Se questo valore è pari a 0, il tratto ha una lunghezza illimitata. Usate una singola lunghezza di tratto (diversa da 0) per tutti i fotogrammi chiave e create un movimento del tratto simile a quello di un serpente nella clip. Modificate la lunghezza del tratto nei fotogrammi chiave in modo da far espandere e contrarre la lunghezza del tratto durante l'operazione di disegno.

**Spaziatura tratti** Specifica l'intervallo di tempo in secondi tra gli schizzi di colore, mano a mano che il tratto viene disegnato. I valori più piccoli generano tratti pennello più uniformi, ma il tempo di rendering è superiore.

**Proprietà tempo disegno** Specifica se le proprietà di disegno (colore e opacità) vengono applicate a ciascun segmento di tratto oppure all'intero tratto:

- **Nessuna** Applica all'intero tratto il colore e l'opacità specificate in ciascun fotogramma chiave.



- **Colore** Applica al tratto il colore specificato nel fotogramma chiave, partendo da esso per poi passare a un fotogramma chiave successivo. L'opacità specificata in ciascun fotogramma chiave viene applicata all'intero tratto.

- **Opacità** Applica al tratto l'opacità specificata nel fotogramma chiave, partendo da esso per poi passare a un fotogramma chiave successivo. Il colore specificato in ciascun fotogramma chiave viene applicato all'intero tratto.

**Proprietà tempo pennello** Specifica se le proprietà del pennello (dimensioni e durezza) vengono applicate a ciascun segmento di tratto oppure all'intero tratto:

- **Nessuna** Applica all'intero tratto le dimensioni e la durezza del pennello specificate in ciascun fotogramma chiave.

- **Dimensione** Applica al tratto le dimensioni del pennello specificate nel fotogramma chiave, partendo da esso per poi passare a un fotogramma chiave successivo. La durezza specificata in ciascun fotogramma chiave viene applicata all'intero tratto.

- **Durezza** Applica al tratto la durezza specificata nel fotogramma chiave, partendo da esso per poi passare a un fotogramma chiave successivo. Le dimensioni specificate in ciascun fotogramma chiave vengono applicate all'intero tratto.

- **Dimensioni e durezza** Applica al tratto sia le dimensioni del pennello che la durezza specificate nel fotogramma chiave, partendo da esso per poi passare a un fotogramma chiave successivo.

**Stile pennello** Specifica se il tratto viene applicato al livello dell'originale oppure a un livello trasparente.

## Consultate anche

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

# Effetti Tempo

## Effetto Eco

L'effetto Eco combina i fotogrammi di varie posizioni temporali di una clip. Può essere usato in molti modi, come una semplice eco visiva oppure per creare effetti come striature o macchie. Questo effetto è visibile solo se nella clip vi è movimento. Per impostazione predefinita, tutti gli effetti applicati in precedenza vengono ignorati quando usate l'effetto Eco.



*Effetto Eco: Immagine originale (a sinistra) e con bassi valori di eco (al centro) e con un numero superiore di eco (a destra)*

L'effetto Eco ha le seguenti impostazioni:

**Tempo eco** Specifica l'intervallo temporale, in secondi, tra gli echi. I valori negativi creano echi dai fotogrammi precedenti; i valori positivi creano echi dai fotogrammi successivi.

**Numero di eco** Indica il numero di fotogrammi da combinare. Se ad esempio si specifica 2, l'effetto crea una nuova immagine a partire da [valore temporale corrente], [valore temporale corrente + tempo eco] e [valore temporale corrente + 2 \* tempo eco].

**Intensità iniziale** Indica l'intensità, o luminosità, del fotogramma iniziale nella sequenza dell'eco. Se ad esempio questo valore è impostato su 1, il primo fotogramma viene combinato con la massima intensità. Se è impostato su 0,5, il primo fotogramma viene combinato con intensità dimezzata.

**Calo** Indica il rapporto di intensità di due echi successivi. Se ad esempio questo valore è impostato su 0,5, la prima eco avrà una luminosità dimezzata rispetto all'intensità iniziale. La seconda sarà ancora la metà di questo valore, ovvero 0,25 volte l'intensità iniziale.

**Operatore eco** Indica quali operazioni eseguire tra gli echi:

- **Aggiungi** Combina gli echi aggiungendo i rispettivi valori in pixel. Se l'intensità iniziale è troppo elevata, questa modalità può sovraccaricarsi rapidamente e generare striature bianche. Per combinare gli echi in modo uniforme, impostate l'intensità iniziale su 1,0 per il numero di echi e il valore di degrado su 1,0.
- **Massimo** Combina gli echi prendendo il valore massimo dei pixel da tutti gli echi.
- **Minimo** Combina gli echi prendendo il valore minimo dei pixel da tutti gli echi.
- **Scolora** Simula la combinazione degli echi sovrapponendoli otticamente. Questa modalità è simile all'aggiunta, ma non si sovraccarica con la stessa rapidità.
- **Composito indietro** Usa i canali alfa degli echi per creare composizioni da dietro in avanti.
- **Composito davanti** Usa i canali alfa degli echi per creare composizioni da davanti a dietro.

## Effetto Tempo di posterizzazione

Blocca una clip su una frequenza fotogrammi specifica. Oltre a poter essere usato come effetto speciale a sé stante, questo effetto si presta anche a un uso più sofisticato. Ad esempio, un filmato a 60 campi può essere bloccato su una frequenza di 24 fps (e quindi sottoposto a rendering con una frequenza di 60 campi al secondo) per creare un effetto simile alla pellicola cinematografica. Nei dispositivi hardware questo effetto è talvolta chiamato Effetto stroboscopio.

L'animazione del valore del cursore di frequenza fotogrammi può produrre risultati imprevedibili. Per questo motivo l'unica interpolazione della frequenza fotogrammi consentita è il blocco.

# Trasformazione, effetti

## Effetto Taglia

Esegue il taglio delle righe di pixel che si trovano oltre il bordo di una clip e sostituisce le aree tagliate con un colore di sfondo specificato. Usate questo effetto per escludere i disturbi e i pixel inclinati che possono essere la conseguenza di acquisizioni non ottimali. Se volete che Adobe Premiere Pro riporti automaticamente le clip tagliate alle loro dimensioni originali, usate l'effetto Ritaglia anziché Taglia.

L'effetto Clip ha le seguenti opzioni:


**Sinistra, Alto, Destra, Basso** Ritaglia i bordi della clip separatamente.

**Colore di riempimento** Specifica il colore di sostituzione delle aree tagliate. Il colore predefinito è il nero.


## Effetto Ritaglia

Elimina le righe di pixel ai bordi di una clip e riporta automaticamente la clip ritagliata alle sue dimensioni originali. Usate i controlli a cursore per ritagliare ciascun bordo della clip separatamente. Potete ritagliare in base ai pixel o in base a una percentuale dell'immagine.

Se volete che Adobe Premiere Pro non riporti automaticamente la clip ritagliata alle sue dimensioni originali, usate l'effetto Taglia anziché Ritaglia.

**Nota:** Potete manipolare direttamente l'effetto Ritaglia nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a Ritaglia nel pannello Controllo effetti. Trascinate una delle maniglie degli angoli.

## Effetto Sfumatura bordo

L'effetto Sfumatura bordo consente di vignettare il video in una clip creando un bordo nero sfumato ai quattro lati. La larghezza del bordo è controllata immettendo un valore Quantità. Potete inoltre fare clic sul pulsante Imposta  e spostare il cursore nella finestra di dialogo delle impostazioni di Sfumatura bordo.

### Effetto Rifletti in orizzontale

L'effetto Rifletti in orizzontale capovolge tutti i fotogrammi di una clip da sinistra a destra; la clip tuttavia continua a essere riprodotta in avanti.

### Effetto Fermo orizzontale

L'effetto Fermo orizzontale inclina i fotogrammi da sinistra verso destra; l'effetto è simile all'impostazione del blocco orizzontale in un televisore. Trascinate il cursore per controllare l'inclinazione della clip.

### Effetto Rullino

L'effetto Rullino fa rotolare una clip a sinistra/destra o su/giù, come se l'immagine si trovasse sopra un cilindro.

### Effetto Rifletti in verticale

L'effetto Rifletti in verticale capovolge una clip dall'alto in basso. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

### Effetto Fermo verticale

L'effetto Fermo verticale fa scorrere la clip verso l'alto; questo effetto corrisponde all'impostazione del blocco verticale in un televisore. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

## Effetti Transizione

### Effetto Dissolvenza in blocchi

L'effetto Dissolvenza in blocchi fa scomparire una clip in blocchi casuali. La larghezza e l'altezza dei blocchi espresse in pixel possono essere impostate in maniera indipendente. Con la qualità Bozza i blocchi vengono inseriti con la precisione dei pixel e appaiono con bordi definiti in maniera netta; con la qualità Alta, i blocchi possono essere posizionati con la precisione dei subpixel e appaiono con bordi attenuati.



Effetto Dissolvenza in blocchi: Immagine originale (a sinistra) e dopo aver applicato l'effetto Dissolvenza in blocchi (al centro e a destra)

### Effetto Comparsa graduale

L'effetto Comparsa graduale crea transizioni basate sui valori di luminanza di una clip su una seconda traccia video denominata livello sfumatura. La luminanza di un pixel nella sfumatura determina il momento in cui il pixel corrispondente nella clip sulla prima traccia video diventa trasparente. Le aree scure del livello sfumatura rappresentano quelle aree destinate a diventare trasparenti per prime, seguite dalle aree più chiare.



Effetto Comparsa graduale: Immagine originale (a sinistra) e dopo aver applicato l'effetto Comparsa graduale (al centro e a destra)

Ad esempio, una sfumatura in scala di grigio da sinistra a destra genera una transizione da sinistra a destra. Il livello sfumatura non deve essere un'immagine fissa; in qualsiasi traccia video potete usare una clip per la realizzazione di effetti di transizione insoliti. Potete creare transizioni più interessanti in diversi modi. L'effetto Sfumatura è un buon punto di partenza perché consente di generare numerose sfumature diverse in scala di grigio. Per creare sfumature completamente personalizzate, disegnatele in un programma quale Adobe Photoshop o Adobe Illustrator.

Regolate i seguenti controlli dell'effetto Comparsa graduale:

**Completamento transizione** Specifica la percentuale della transizione applicata alla clip.

**Morbidezza transizione** Specifica la quantità di morbidezza applicata al bordo della transizione.

**Livello sfumatura** Specifica la clip usata come sfumatura. Il livello sfumatura deve trovarsi nella stessa sequenza della clip a cui applicate Comparsa graduale.

**Posizione sfumatura** Specifica il modo in cui la sfumatura viene posizionata e dimensionata nella clip:

- **Affianca sfumatura** Crea più copie affiancate della sfumatura.
- **Centra sfumatura** Colloca un'unica sfumatura al centro della clip.
- **Allunga e adatta sfumatura** Ridimensiona il livello sfumatura in senso orizzontale e verticale in modo da adattarlo all'intera area della clip.

**Inverti sfumatura** Inverte la posizione del livello sfumatura e della clip interessati dalla transizione della sfumatura.

## Effetto Comparsa lineare

L'effetto Comparsa lineare esegue una transizione lineare semplice di una clip in una direzione specificata.

**Angolo comparsa** Specifica la direzione di spostamento di una transizione lineare. Ad esempio, a 90° la transizione si sposta da sinistra a destra.



Effetto Comparsa lineare: Immagine originale (a sinistra) e dopo aver applicato l'effetto Comparsa lineare (al centro e a destra)

## Effetto Comparsa radiale

L'effetto Comparsa radiale mostra una clip sottostante usando una transizione circolare intorno a un punto specificato.

**Angolo iniziale** Il controllo specifica la posizione o l'angolo di inizio della transizione. Con un angolo iniziale di 0°, la transizione avviene dalla parte superiore della clip.

**Comparsa** Specifica se la transizione deve spostarsi in senso orario o in senso antiorario, oppure se i due sensi devono essere alternati.



Effetto Comparsa radiale: Immagine originale (a sinistra) e dopo aver applicato l'effetto Comparsa radiale (al centro e a destra)

## Effetto Veneziane

L'effetto Veneziane mostra una clip sottostante usando strisce aventi direzione e larghezza specificate.



Effetto Veneziane: Immagine originale (a sinistra) e dopo aver applicato l'effetto Veneziane (al centro e a destra)

## Effetti video

### Effetto Colori diffusione televisiva

L'effetto Colori diffusione televisiva altera i valori dei colori dei pixel in modo che la clip possa essere riprodotta in modo accurato nelle trasmissioni televisive. I computer rappresentano i colori come combinazioni di rosso, verde e blu. I dispositivi video di fascia bassa rappresentano i colori usando diversi segnali compositi. I dispositivi per l'home video non possono riprodurre i segnali al di sopra di una certa ampiezza, mentre i colori generati dai computer superano spesso questo limite. (L'ampiezza del segnale è misurata in IRE; l'ampiezza di trasmissione massima possibile è 120 IRE). Usate l'effetto Colori diffusione televisiva per ridurre la luminanza o la saturazione a un livello di sicurezza.

Per ottenere lo stesso livello IRE con un'immagine a luminanza limitata, la riduzione della saturazione richiede una maggiore variazione di ampiezza. In questo modo l'immagine risulta ancora di più alterata. Le opzioni *Rendi trasparenti pixel non sicuri* e *Rendi trasparenti pixel sicuri* aiutano a vedere quali parti dell'immagine saranno interessate da questo effetto con le impostazioni correnti. Se inserite uno sfondo di colore contrastante e selezionate temporaneamente *Rendi trasparenti pixel non sicuri* o *Rendi trasparenti pixel sicuri*, lo sfondo diventa visibile attraverso le aree interessate o meno della clip.

Per livello non sicuro si intende che le porzioni della sequenza che superano il livello di sicurezza non vengono visualizzate come previsto, quando trasmesse su un monitor televisivo. Seguono alcune indicazioni per l'uso del colore nei filmati per la diffusione televisiva:

- Evitate di usare colori ad elevata saturazione. Ad esempio, con un valore di 255 per il rosso e 0 per il verde e il blu, il colore rosso produrrà un effetto a macchie su un monitor NTSC.
- Evitate di usare valori di nero puro e bianco puro. I valori usati comunemente per il bianco e il nero sono rispettivamente 235 e 16.
- Eseguite un rendering di prova della sequenza e riproducetela su un monitor NTSC per verificare la corretta resa dei colori.

**Nota:** Il risultato finale dovrebbe consentire di decidere se usare o meno questo effetto. Molte schede video riducono automaticamente la luminanza e la saturazione entro i livelli di sicurezza durante la riproduzione.

L'effetto Trasmissione ha le seguenti opzioni:

**Formato** Indica il tipo di standard di trasmissione che intendete usare. **NTSC** (National Television Standards Committee) è lo standard nordamericano. Viene usato anche in Giappone. **PAL** (Phase Alternating Line) è usato nella maggior parte dei paesi dell'Europa occidentale e in Sud America.

**Per rendere i colori sicuri** Specifica il metodo di riduzione dell'ampiezza del segnale:

- **Riduci luminanza** Riduce la luminosità dei pixel spostandoli verso il nero. Questa è l'impostazione predefinita.
- **Riduci saturazione** Sposta i pixel verso un grigio di luminosità analoga, riducendo la resa cromatica.
- **Rendi trasparenti pixel non sicuri** rende non sicuri i pixel trasparenti.
- **Rendi trasparenti pixel sicuri** Rende trasparenti i pixel sicuri.

**Segnale massimo** Indica in unità IRE il livello sopra il quale i pixel della clip risultano alterati. L'intervallo di ampiezza è compreso tra 90 e 120 IRE. Un livello pari a 100 può alterare la clip in modo evidente; un livello di 120 è il valore IRE massimo consentito e presenta dei rischi. Il valore predefinito di 110 unità IRE è un'impostazione intermedia.

## Effetto Interpolazione campo

L'effetto Interpolazione campo ricrea un campo mancante (in genere le linee pari o dispari, comuni sui televisori e sui monitor interlacciati, che vengono scartate durante l'acquisizione) ricorrendo alla media delle linee. Questo effetto può essere utile per realizzare video a schermo intero, in cui l'assenza di un campo potrebbe essere facilmente notata.

## Effetto Codice di tempo

L'effetto Codice di tempo sovrappone il codice di tempo visualizzato sul video per individuare le scene e collaborare più facilmente con i membri di un team e i clienti. Il codice di tempo indica se la clip è progressiva o interlacciata. Se la clip è costituita da un video interlacciato, il simbolo indica se il fotogramma è il campo superiore o inferiore. Le impostazioni dell'effetto Codice di tempo consentono di controllare la posizione, le dimensioni e l'opacità della visualizzazione, nonché le opzioni di formato e sorgente.

L'effetto Codice di tempo dispone dei seguenti controlli:

**Posizione** Regola la posizione orizzontale e verticale del codice di tempo.

**Dimensione** Specifica le dimensioni del testo.

**Opacità** Specifica l'opacità del testo.

**Simbolo di campo** Rende il simbolo interlacciato visibile o invisibile sulla destra del codice di tempo.

**Formato** Sceglie il formato del codice di tempo, come SMPTE, Fotogrammi, Piedi + fotogrammi (16 mm) o Piedi + fotogrammi (35 mm).

**Origine codice di tempo** Sceglie la sorgente del codice di tempo:

- **Taglia** Visualizza il codice di tempo partendo da 0 dall'inizio della clip.
- **Media** Visualizza il codice di tempo del file multimediale.
- **Genera** Avvia il codice di tempo in base a quanto previsto dall'ora iniziale nell'opzione di scostamento ed esegue il conteggio in base all'opzione Visualizza ora.

**Visualizza ora** Imposta la base temporale utilizzata dall'effetto Codice di tempo. Per impostazione predefinita, questa opzione è impostata nella base temporale del progetto quando l'opzione Origine codice di tempo è impostata su Taglia.

**Scostamento** Aggiunge o sottrae fino a 50 fotogrammi dal codice di tempo visualizzato.

**Testo etichetta** Visualizza un'etichetta di tre caratteri sulla destra del codice di tempo. Scegliere tra Nessuno, Automatico e da Fotocamera 1 a Fotocamera 9.

## Effetti audio

### Informazioni sugli effetti audio di Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro include i plug-in audio VST (Virtual Studio Technology), progettati per alterare e potenziare le proprietà delle clip audio. Quasi tutti gli effetti audio sono disponibili nelle varie versioni per clip mono, stereo e 5.1 e possono essere applicati sia alle clip che alle tracce, se non altrimenti specificato. Se avete installato Adobe Audition, Adobe Premiere Pro individua, riconosce e usa automaticamente anche gli effetti VST di tale programma.

**Nota:** Ogni effetto audio presenta un'opzione di esclusione che consente di attivare o disattivare l'effetto secondo quanto specificato nei fotogrammi chiave impostati.

### Effetto Bilanciamento

L'effetto Bilanciamento consente di controllare il volume relativo dei canali sinistro e destro. I valori positivi aumentano il livello del canale destro, quelli negativi, del canale sinistro. Si applica solo alle clip stereo. Questo effetto è disponibile solo per le clip stereo.

## Effetto Filtro passa-banda

L'effetto Filtro passa-banda rimuove le frequenze esterne all'intervallo specificato, detto anche banda di frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

L'effetto Filtro passa-banda ha le seguenti opzioni:

**Centro** Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

**Q** Indica l'ampiezza della banda di frequenze da conservare. Le impostazioni basse generano una banda di frequenze ampia, mentre le impostazioni elevate generano una banda di frequenze ristretta.

## Effetto Bassi

L'effetto Bassi consente di aumentare o ridurre le frequenze basse (minori o uguali a 200 Hz). Incrementa specifica di quanti decibel occorre incrementare le basse frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

## Effetto Volume canale

L'effetto Volume canale consente di controllare in modo indipendente il volume di ogni canale in una clip o traccia stereo o 5.1. Il livello di ogni canale è misurato in decibel.

## Effetto Riduzione sibilanti

L'effetto Riduzione sibilanti rimuove i suoni sibilanti ad alta frequenza, i quali spesso vengono creati quando una voce maschile o femminile pronuncia le lettere "s" e "t". Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

L'effetto Riduzione sibilanti ha le seguenti impostazioni:

**Guadagno** Specifica l'entità della riduzione da applicare ai suoni sibilanti. Il fattore di riduzione è espresso in decibel.

**Maschile e Femminile** Indica se la voce è maschile o femminile. Questa opzione consente all'effetto di adattarsi alla differenza tonale che distingue i due sessi.

## Effetto Riduzione ronzii

L'effetto Riduzione ronzii rimuove dall'audio i ronzii indesiderati con una frequenza di 50/60 Hz. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono. L'effetto Riduzione ronzii ha le seguenti impostazioni:

**Riduzione** Indica il fattore di riduzione da applicare al ronzio. I valori elevati potrebbero tagliare anche informazioni audio necessarie alla riproduzione delle tonalità basse.

**Frequenza** Specifica la frequenza centrale del ronzio. In genere, corrisponde a 50 Hz in Europa e in Giappone, a 60 Hz negli USA e in Canada. Spesso la frequenza del ronzio non è un valore costante, ma variabile di +/- 5 Hz. Fate clic su 50 Hz o 60 Hz per impostare la rispettiva frequenza.

**Filtro** Specifica il numero di filtri da usare per rimuovere il ronzio. Oltre alle frequenze fondamentali di 50 e 60 Hz, un ronzio potrebbe anche contenere armoniche con frequenze che sono multipli della frequenza fondamentale (100/110 Hz, 150/160 Hz e così via). A valori più elevati corrisponde un uso più intensivo della CPU. L'impostazione di questo valore determina il numero di frequenze armoniche da filtrare. Ad esempio, se scegliete 60 Hz come valore della frequenza e 4 come valore del filtro, l'effetto Riduzione ronzii filtra la frequenza di 60 Hz insieme a tre armoniche (120 Hz, 240 Hz e 480 Hz), per un totale di 4 frequenze filtrate. A valori più elevati corrisponde un maggior dispendio di risorse per il processore.

## Effetto Ritardo

L'effetto Ritardo aggiunge al sonoro della clip audio un'eco, riprodotta dopo l'intervallo di tempo indicato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono. L'effetto Ritardo ha le seguenti impostazioni:

**Ritardo** Indica l'intervallo di tempo prima dell'inizio dell'eco. Il valore massimo è 2 secondi.

**Ritorno** Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più eco a calare.

**Mix** Controlla la portata dell'eco.

## Effetto Riduzione disturbo

L'effetto Riduzione disturbo rileva automaticamente il rumore del nastro e lo rimuove. Usate questo effetto per rimuovere i disturbi dalle registrazioni effettuate con dispositivi analogici, come i registratori magnetici a nastro. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

L'effetto Riduzione disturbo ha le seguenti impostazioni:

**Soglia del rumore** Specifica il livello (in decibel) del rumore di fondo durante la riproduzione della clip.

**Fissa** Blocca la misurazione del rumore di fondo sul valore corrente. Usate questo controllo per definire il rumore di fondo di una clip.

**Riduzione** Specifica il livello di rumore da rimuovere entro l'intervallo compreso tra -20 e 0 dB.

**Scostamento** Imposta un valore di scostamento tra il rumore di fondo rilevato automaticamente e il valore definito dall'utente. Questo valore può variare tra -10 e +10 dB. Lo scostamento consente un ulteriore controllo quando l'impostazione automatica non è sufficiente.

## Effetto Dinamica

L'effetto Dinamica fornisce una serie di controlli che possono essere combinati o usati in modo indipendente per regolare l'audio. Potete usare i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

L'effetto Dinamica ha le seguenti impostazioni:

**Controllo gate automatico** Taglia un segnale quando il livello scende sotto la soglia specificata. Usate questo controllo per rimuovere segnali di fondo indesiderati dalle registrazioni, come i rumori di sottofondo in un doppiaggio. Impostate il gate in modo da interrompere la registrazione ogni volta che il narratore smette di parlare, rimuovendo in questo modo tutti gli altri suoni. I colori del display LED indicano la modalità del gate: aperto (verde), attacco o rilascio (giallo) e chiuso (rosso). Per il gate sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare perché il gate si apra. Se il livello del segnale scende sotto questo valore, il gate si chiude e il segnale in ingresso diventa muto.
- **Attacco** Specifica il tempo impiegato dal gate per aprirsi quando il livello del segnale supera la soglia.
- **Rilascio** Imposta il tempo (tra 50 e 500 millisecondi) impiegato dal gate per chiudersi dopo che il livello del segnale è sceso sotto la soglia.
- **Fermo** Specifica il tempo (tra 0,1 e 1000 millisecondi) in cui il gate deve rimanere aperto dopo che il livello è sceso sotto la soglia.

**Compressore** Equilibra il range dinamico e crea un livello uniforme per tutta la durata della clip, aumentando il livello dei suoni lievi e riducendo quello dei suoni forti. Per il compressore sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Imposta il livello (tra -60 e 0 dB) che il segnale deve superare perché sia attivata la compressione. I livelli che sono sotto la soglia restano inalterati.
- **Rapporto** Imposta il rapporto in base al quale viene applicata la compressione. Il valore massimo è 8:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1 e il livello in ingresso cresce di 5 dB, l'output cresce solo di 1 dB.
- **Attacco** Imposta il tempo (tra 0,1 e 100 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.
- **Rilascio** Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) impiegato dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.
- **Automatica** Calcola il tempo di rilascio in base al segnale in ingresso.
- **MakeUp** Regola il livello in output del compressore (tra -6 e 0 dB) allo scopo di compensare le perdite di guadagno dovute alla compressione.



**Expander** Riduce tutti i segnali sotto la soglia specificata sulla base del rapporto impostato. L'effetto è simile a quello del controllo gate, anche se consente regolazioni più accurate. Per Expander sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Specifica il livello in cui il segnale deve rientrare perché l'expander venga attivato. I livelli che sono oltre la soglia restano inalterati.
- **Rapporto** Imposta la frequenza a cui i segnali vengono espansi. Il valore massimo è 5:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1, una crescita del livello di 1 dB viene espansa di 5 dB. Ne risulta una riduzione molto più rapida del segnale.

**Limiter** Riduce la necessità di tagli nelle clip audio contenenti picchi nei segnali. Ad esempio, escludendo i picchi che superano 0 dB in un file audio, il livello sonoro globale non deve essere ridotto sotto 0 dB per evitare i tagli. Per il limiter sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Specifica il livello massimo del segnale, tra -12 e 0 dB. Tutti i segnali che superano la soglia sono ridotti allo stesso livello della soglia.
- **Rilascio** Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) richiesto dal guadagno per tornare al livello normale dopo un taglio.

**SoftClip** Riduce i tagli in modo simile al limiter ma senza usare limiti forzati. Questo controllo aggiunge un margine ad alcuni segnali in modo che possono così essere meglio definiti durante un mixaggio globale.

## Effetto EQ

L'effetto EQ agisce come un equalizzatore parametrico, controlla frequenza, larghezza di banda e livello tramite bande multiple. Questo effetto include tre bande medie completamente parametriche, una banda per gli alti e una banda per i bassi. Per impostazione predefinita le bande per alti e bassi sono filtri di tipo shelving. Il guadagno è invece costante per tutte le frequenze. Il controllo Taglia alterna le bande di alti e bassi tra le modalità shelving e cutoff. Il guadagno è fisso a -12 dB per ottava ed è disattivato nella modalità cutoff.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. In Configurazione personalizzata potete controllare i parametri delle bande filtro nella finestra Frequenza trascinandone le maniglie. Ogni banda ha un controllo per la frequenza e uno per il guadagno. Le bande medie hanno due controlli aggiuntivi per regolare il fattore Q. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

L'effetto EQ ha le seguenti impostazioni:

**Frequenza** Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda, compreso tra 20 e 2000 Hz.

**Guadagno** Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda, compreso tra -20 e 20 dB).

**Taglia** Alterna la funzione del filtro tra shelving e cutoff.

**Q** Specifica l'ampiezza di banda di ogni filtro (tra 0,05 e 5,0 ottave).

**Output** Specifica il valore di guadagno che deve compensare gli aumenti o le riduzioni delle bande di frequenza nel guadagno di output dell'equalizzatore.

## Riempi a sinistra e Riempi a destra, effetti

L'effetto Riempi a sinistra duplica le informazioni del canale sinistro della clip audio e le sposta nel canale destro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale destro della clip. L'effetto Riempi a destra duplica le informazioni del canale destro e le sposta nel canale sinistro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale sinistro della clip. Si applica solo alle clip stereo.

## Passa-alto e Passa-basso, effetti

Il filtro passa-alto rimuove le frequenze sotto la frequenza limite specificata. Il filtro passa-basso elimina le frequenze sopra la frequenza limite specificata. Gli effetti Filtro passa-alto e Filtro passa-basso sono disponibili per le clip 5.1, stereo o mono.

## Effetto Inverti

L'effetto Inverti inverte la fase di tutti i canali. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

## Effetto Compressore multibanda

Questo effetto è un compressore a tre bande dotato di controlli per ciascuna banda. Usatelo invece del compressore dell'effetto Dinamica quando occorre un compressore sonoro più delicato.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Configurazione personalizzata mostra le tre bande (bassi, medi, alti) nella finestra Frequenza. Per regolare il guadagno di ogni banda, regolate le maniglie del guadagno di makeup e dell'intervallo delle frequenze. Le maniglie nella parte centrale determinano la frequenza di crossover delle bande. Trascinate le maniglie per regolare la frequenza corrispondente. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Per l'effetto Compressore multibanda sono disponibili le seguenti impostazioni:

**Solo** Riproduce solo la banda attiva.

**MakeUp** Regola i livelli, in decibel.

**Seleziona banda** Seleziona una banda. Nel controllo grafico fate clic su una banda per selezionarla.

**Frequenza crossover** Aumenta l'intervallo delle frequenze per la banda selezionata.

**Output** Specifica la regolazione del guadagno di output per compensare la riduzione o l'aumento di guadagno dovuto alla compressione. Ciò consente di mantenere la combinazione delle singole impostazioni di guadagno.

Per ogni banda usate i seguenti controlli:

**Soglia 1-3** Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare affinché venga attivata la compressione.

**Rapporto 1-3** Specifica il rapporto di compressione. Il valore massimo è 8:1.

**Attacco 1-3** Specifica il tempo (compreso tra 0,1 e 100 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.

**Rilascio 1-3** Specifica il tempo richiesto dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.

**MakeUp 1-3** Regola il livello di output del compressore (tra -6 e +12 dB) per compensare le perdite di guadagno dovute alla compressione.

## Effetto Ritardo multitap

L'effetto Ritardo multitap può aggiungere fino a quattro echi all'audio originale della clip. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono. L'effetto Ritardo multitap ha le seguenti impostazioni:

**Ritardo 1-4** Specifica l'intervallo di tempo che intercorre tra la riproduzione dell'audio originale e la relativa eco. Il valore massimo è 2 secondi.

**Feedback 1-4** Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più echi a calare.

**Livello 1-4** Controlla il volume di ogni eco.

**Mix** Controlla la portata dell'eco ritardata e dell'eco non ritardata.

## Effetto Arresta-banda

Il filtro arresta-banda rimuove le frequenze vicine al centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono. L'effetto Filtro arresta-banda ha le seguenti impostazioni:

**Centro** Specifica la frequenza da rimuovere. Per eliminare il ronzio della rete elettrica, specificate un valore corrispondente alla frequenza della rete elettrica usata nel luogo in cui è stata registrata la clip. Ad esempio, in Nord America e in Giappone specificate 60 Hz, mentre in molte altre nazioni dovete specificare 50 Hz.

**Q** Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia.

## Effetto Equalizzatore parametrico

L'effetto Equalizzatore parametrico aumenta o riduce le frequenze prossime alla frequenza del centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono. L'effetto Equalizzatore parametrico ha le seguenti impostazioni:

**Centro** Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

**Q** Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia. Il fattore per il quale vengono moltiplicate le frequenze è espresso in decibel nel parametro Incrementa. Il controllo Incrementa indica di quanto regolare l'ampiezza espressa in decibel.

**Incrementa** Specifica il valore di cui aumentare o ridurre l'intervallo di frequenze (tra -20 e +20 dB).

## Effetto Variazione tonalità

Regola l'altezza del segnale in ingresso. Usate questo effetto per dare profondità alle voci acute e viceversa. Potete usare le varie proprietà usando i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificando i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

L'effetto Variazione tonalità ha le seguenti impostazioni:

**Pitch** Specifica la variazione tonale per incrementi di semitoni. L'intervallo regolabile è compreso tra -12 e +12 semitoni.

**Ottimizzazione** Consente di eseguire la regolazione fine della griglia dei semitoni del parametro Pitch.

**Preserva formanti** Impedisce la modifica delle formanti nella clip audio. Usate questo controllo ad esempio quando aumentate il tono di una voce acuta per evitare di creare l'effetto "cartoni animati".

## Effetto Riverbero

Aggiunge atmosfera e calore alla clip audio simulando l'effetto del suono riprodotto all'interno di una stanza. Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

L'effetto Riverbero ha le seguenti impostazioni:

**Ritardo iniziale** Indica l'intervallo di tempo tra il segnale e il riverbero. Questa impostazione è correlata alla distanza percorsa dal suono in un ambiente reale per rimbalzare sulle pareti e tornare indietro all'ascoltatore.

**Assorbimento** Indica il valore percentuale del suono assorbito.

**Dimensione** Indica le dimensioni del locale come valore percentuale.

**Densità** Specifica la densità della "coda" del riverbero. Il valore Dimensioni determina l'intervallo in cui potete impostare Densità.

**Assorbimento basso** Specifica un fattore di attenuazione per le frequenze basse (in decibel). L'attenuazione delle frequenze basse evita che il riverbero risulti rimbombante o confuso.

**Assorbimento alto** Specifica il fattore di attenuazione delle frequenze alte (in decibel). Impostazioni basse rendono il suono del riverbero più attutito.

**Mix** Controlla la portata del riverbero.

## Effetto Scambia canali

Esegue lo scambio della disposizione delle informazioni tra i canali destro e sinistro. Si applica solo alle clip stereo.

## Effetto Alti

Consente di aumentare o ridurre le alte frequenze (maggiori o uguali a 4000 Hz). Il controllo Incrementa indica il fattore di aumento o riduzione (in decibel). Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

## **Effetto Volume**

Usate l'effetto standard Volume al posto dell'effetto fisso Volume per eseguire il rendering di Volume prima di tutti gli altri effetti standard. L'effetto Volume crea un involucro della clip con cui potete aumentare il livello audio senza eseguire tagli. I tagli hanno luogo quando il segnale eccede il range dinamico accettabile per il dispositivo hardware in uso e spesso danno luogo alla distorsione dell'audio. I valori positivi indicano l'aumento del volume; mentre i valori negativi indicano una riduzione. L'effetto Volume è disponibile per le clip solo nelle tracce 5.1, stereo o mono.

# Capitolo 15: Composizione

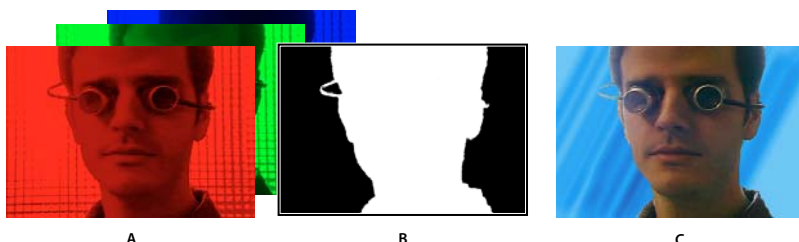
## Trasparenza (maschere, canali alfa)

### Informazioni sulla trasparenza

Per creare una composizione da più immagini, alcune parti di una o più immagini devono essere trasparenti. Potete usare *canali alfa*, *maschere*, *mascherini* e *tipi di trasparenza* per definire le parti di un'immagine da usare per coprire le parti di un'altra immagine. Attraverso la manipolazione della trasparenza e la scelta dei metodi di fusione potete creare diversi effetti visivi.

### Informazioni sui canali alfa e sui mascherini

Le informazioni dei colori sono contenute in tre canali: rosso, verde e blu. Inoltre, un'immagine può contenere un quarto canale invisibile denominato *canale alfa*, il quale contiene le informazioni della trasparenza.



Panoramica sui canali

A. Canali di colore separati B. Canale Alfa C. Visione complessiva di tutti i canali

Un canale alfa consente di memorizzare sia le immagini che le relative informazioni della trasparenza in un unico file senza influenzare i canali di colore.

Quando visualizzate il canale alfa nel pannello Composizione di After Effects o nel pannello Monitor di Adobe Premiere Pro, il bianco indica l'opacità completa, il nero indica la trasparenza completa e le tonalità di grigio indicano la trasparenza parziale.

Un *mascherino* è un livello (o uno dei relativi canali) che definisce le aree trasparenti dello stesso livello o di un altro livello. Le aree bianche definiscono ciò che è opaco, mentre le aree nere definiscono ciò che è trasparente. Un canale alfa viene usato spesso come mascherino; tuttavia, potete usare un mascherino diverso dal canale alfa se è disponibile un canale o un livello che definisce l'area di trasparenza desiderata in maniera migliore rispetto al canale alfa, oppure nei casi in cui l'immagine sorgente non contiene un canale alfa.

Molti formati di file possono includere un canale alfa, tra cui Adobe Photoshop, ElectrImage, TGA, TIFF, EPS, PDF, QuickTime (salvato con profondità bit di Milioni di colori+) e Adobe Illustrator. Per i file EPS e PDF di Adobe Illustrator, After Effects converte automaticamente le aree vuote in un canale alfa.

### Informazioni sui canali alfa semplici e premoltiplicati

I file dotati di canali alfa si suddividono in due categorie: semplici e premoltiplicati. Sebbene i canali alfa siano gli stessi, i canali di colore sono diversi.

Con i canali *semplici* (o *senza mascherino*), le informazioni della trasparenza vengono memorizzate soltanto nel canale alfa e non nei canali di colore visibili. Con i canali semplici, gli effetti di trasparenza sono visibili soltanto se l'immagine viene visualizzata in un'applicazione capace di supportare i canali semplici.

Con i canali *premoltiplicati* (o *con mascherino*), le informazioni della trasparenza vengono memorizzate nel canale alfa e anche nei canali RGB visibili, i quali vengono moltiplicati con un colore di sfondo. I colori delle aree semitrasparenti, ad esempio, con i bordi sfumati, vengono spostati verso il colore di sfondo in proporzione al relativo grado di trasparenza.

Alcuni programmi software consentono di specificare il colore di sfondo con cui i canali vengono premoltiplicati; negli altri casi, il colore di sfondo in genere è bianco o nero.

I canali semplici conservano informazioni di colore più precise rispetto ai canali premoltiplicati. I canali premoltiplicati sono compatibili con una vasta gamma di programmi, quali Apple QuickTime Player. Spesso l'uso di immagini con canali semplici o premoltiplicati è già prestabilito quando si ricevono le risorse da sottoporre a montaggio e composizione. Tuttavia, Adobe Premiere Pro e After Effects riconoscono sia i canali semplici che quelli premoltiplicati, pertanto entrambi producono risultati soddisfacenti per la maggior parte dei progetti.

## Informazioni sui tipi di trasparenza

Il *tipo di trasparenza* viene definito in base a un particolare valore di colore (con una trasparenza a colori o cromaticità) o valore di luminosità (con una luminanza) in un'immagine. Quando *rendete trasparente* un valore, tutti i pixel dotati di colori o valori di luminanza analoghi diventano trasparenti.

La trasparenza consente di sostituire facilmente uno sfondo di un colore o una luminosità uniforme con un'altra immagine; questa tecnica è particolarmente utile nell'uso di oggetti troppo complessi per un'applicazione semplice delle maschere. La tecnica con cui uno sfondo di colore uniforme viene reso trasparente è spesso indicata come *schermo blu* o *schermo verde*, anche se il blu o il verde non vengono necessariamente usati; potete usare qualsiasi tinta unita per uno sfondo.

La *trasparenza differenziata* definisce la trasparenza rispetto a una determinata immagine di sfondo di una linea di base. Anziché applicare la trasparenza a uno schermo a colore unico, potete applicarla a uno sfondo arbitrario.

# Comporre video

## Informazioni sulla composizione

Per *composizione* si intende il processo con cui si crea un'immagine composta sovrapponendo una o più clip a un'altra. Questo risultato può essere ottenuto in vari modi: applicando trasparenze, usando i canali alfa (nelle clip che ne sono provviste) o l'effetto opacità oppure semplicemente ridimensionando un'immagine per rivelare le immagini sottostanti. A eccezione del ridimensionamento, tutti questi metodi richiedono che parte della clip sia trasparente.



*After Effects, un altro programma facente parte di Production Studio, offre una gamma molto estesa di strumenti per la composizione. Potete facilmente importare le composizioni realizzate con After Effects in Adobe Premiere Pro.*

Quando una clip è parzialmente trasparente, le informazioni sulla trasparenza sono memorizzate nel relativo *canale alfa*. Per modificare il canale alfa potete applicare qualsiasi combinazione di *opacità*, *maschere*, *mascherini* e *tipo di trasparenza*, nascondendo così integralmente o parzialmente le aree di una clip. In Adobe Premiere Pro, per le aree di trasparenza vengono utilizzati i seguenti termini:

**Canale alfa** Definisce le aree trasparenti della clip che contiene il canale. Si tratta di un canale ulteriore che si aggiunge a quelli dei colori visibili (come i canali RGB). Mentre il canale alfa indica la trasparenza, il canale vero e proprio è di solito nascosto. Nel caso di elementi importati, un canale alfa consente di memorizzare le informazioni sulla trasparenza sia della clip che del canale stesso in un unico file senza influenzare i canali colore dell'elemento del filmato. Potete anche ignorare un canale alfa esistente e crearne uno nuovo con gli effetti di trasparenza di Adobe Premiere Pro. Quando visualizzate il canale alfa nel monitor Programma, le aree bianche indicano l'opacità, quelle nere la trasparenza e quelle grigie la trasparenza parziale. Poiché un canale alfa memorizza le informazioni sulla trasparenza mediante gradazioni di grigio, alcuni effetti possono applicare a un canale alfa un'immagine in scala di grigi (o i valori di luminosità di un'immagine a colori).

**Maschera** Indica il processo di modifica di un canale alfa e viene a volte usato come sinonimo di *canale alfa*.

**Mascherino** Consente di definire o modificare le aree trasparenti della clip corrispondente o di un'altra clip. Il mascherino può essere un file o un canale, e può essere utilizzato nel caso in cui un canale o una clip definisca meglio l'area di trasparenza desiderata rispetto al canale alfa oppure se una clip non è dotata di un canale alfa.

**Tipo di trasparenza** Definisce la trasparenza in base a un determinato colore (trasparenza basata sulla cromaticità) o valore di luminosità (trasparenza basata sulla luminanza) in un'immagine. I pixel che corrispondono al colore impostato per la

trasparenza diventano trasparenti. Usate i tipi di trasparenza per rimuovere uno sfondo di colore uniforme, ad esempio uno schermo blu o verde.



Canali dei colori separati (a sinistra), canale alfa (al centro) e tutti i canali di colore visualizzati contemporaneamente (a destra)

### Consultate anche

“Informazioni sulla trasparenza” a pagina 331

“Informazioni sui canali alfa e sui mascherini” a pagina 331

“Per scegliere una modalità di visualizzazione” a pagina 94

### Composizione delle clip

Ogni traccia video nel pannello Timeline contiene un canale alfa in cui vengono memorizzate le informazioni sulla trasparenza. Tutti i fotogrammi della traccia video sono completamente trasparenti, a eccezione dei punti in cui avete aggiunto oggetti opachi quali video, immagini fisse o titoli. Per rendere trasparenti integralmente o parzialmente le aree con contenuto opaco, potete regolare i valori del canale alfa della clip o applicare un mascherino o un tipo di trasparenza alla clip. Le clip nelle tracce superiori coprono quelle nelle tracce inferiori, a eccezione dei punti in cui i canali alfa indicano la trasparenza. Adobe Premiere Pro compone le clip partendo dalla traccia più in basso. Il fotogramma video finale è composto dalle clip su tutte le tracce visibili. Le aree in cui tutte le tracce sono vuote o trasparenti sono visualizzate in nero. Se necessario, usate il comando **File > Interpreta metraggio** per cambiare il modo in cui Adobe Premiere Pro interpreta il canale alfa di una clip in tutto un progetto.

Per la composizione delle clip e delle tracce è opportuno considerare le seguenti indicazioni:

- Per applicare la stessa quantità di trasparenza a un'intera clip è sufficiente regolarne l'opacità nel pannello **Controllo effetti**.
- Spesso è più efficace importare un file sorgente già contenente il canale alfa che definisce le aree da rendere trasparenti. Dato che le informazioni sulla trasparenza sono memorizzate nel file, Adobe Premiere Pro conserva e visualizza la clip con la trasparenza in tutte le sequenze nelle quali tale file viene usato come clip.
- Se il file sorgente di una clip non contiene un canale alfa, dovrete applicare manualmente la trasparenza alle singole istanze di clip. Per applicare la trasparenza a una clip video in una sequenza, regolatene l'opacità o applicate degli effetti.
- In applicazioni come Adobe After Effects, Adobe Photoshop e Adobe Illustrator è possibile salvare le clip e il relativo canale alfa quando questo è presente nel file originale, salvato in un formato che supporta il canale alfa. In queste applicazioni potete visualizzare un pattern a scacchiera che indica la trasparenza e consente di distinguere le aree trasparenti da quelle opache (bianche).

### Consultate anche

“Informazioni sulla trasparenza” a pagina 331

“Regolare l'opacità delle clip” a pagina 334

“Per applicare un tipo di trasparenza a una clip” a pagina 336

### Per impostare la modalità di interpretazione di un canale alfa


- 1 Selezionate una clip nel pannello **Progetto**.

**2** Scegliete File > Interpreta metraggio oppure fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete Interpreta metraggio dal menu di scelta rapida.

**3** Nella finestra di dialogo Interpreta metraggio, selezionate una delle seguenti opzioni del canale alfa e fate clic su OK:

**Ignora canale alfa** Ignora il canale alfa nella clip.

**Inverti canale alfa** Inverte le aree luminose e scure del canale alfa, scambiando le aree trasparenti e opache.

 *In caso di difficoltà nell'identificare le parti trasparenti di una clip, scegliete Alfa dal menu della visualizzazione Programma nel monitor Programma oppure inserite un mascherino in tinta unita di colore vivace in una traccia sotto l'immagine a cui dovete aggiungere un tipo di trasparenza.*

## Consultate anche


“Informazioni sui canali alfa e sui mascherini” a pagina 331

“Per creare un mascherino in tinta unita” a pagina 344

## Regolare l'opacità delle clip

Per impostazione predefinita, l'opacità delle clip nelle tracce è al 100%, a eccezione delle aree contrassegnate da una maschera, da un mascherino o dal canale alfa di una clip. Per rendere un'intera clip più trasparente, impostate un valore di opacità inferiore al 100%. Così facendo, le clip nelle tracce inferiori diverranno visibili. Con un'opacità pari allo 0% la clip è completamente trasparente. Se non esistono clip impilate sotto una clip parzialmente trasparente, diventa visibile lo sfondo nero della sequenza. L'opacità di una clip selezionata può essere impostata nel pannello Controllo effetti o Timeline e, animando l'opacità, potete applicare a una clip una dissolvenza nel tempo.

L'ordine di rendering incide sul modo in cui l'opacità interagisce con gli effetti visivi. Il rendering viene effettuato prima per l'elenco degli effetti video, quindi per gli effetti geometrici quali il movimento e infine vengono applicate le modifiche del canale alfa. In un gruppo di effetti, il rendering viene effettuato dall'alto verso il basso, secondo la loro disposizione nell'elenco. Poiché l'opacità si trova nell'elenco degli effetti fissi, il rendering viene effettuato dopo l'elenco degli effetti video. Per eseguire il rendering dell'opacità prima o dopo determinati effetti o per controllare altre opzioni di opacità, applicate l'effetto video Regolazione alfa.


 *Se volete semplicemente creare una dissolvenza in nero, è consigliabile applicare alla clip una transizione Oscura immagine invece di animare manualmente i fotogrammi chiave dell'opacità.*

## Consultate anche

“Per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave” a pagina 219

“Effetto Regolazione alfa” a pagina 296

### Per specificare l'opacità di una clip nel pannello Controllo effetti

- 1** Selezionate una clip nel pannello Timeline.
- 2** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto all'effetto Opacità per espanderne le impostazioni.
- 3** (Opzionale) Se state animando l'effetto Opacità nel tempo, fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione  e assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione temporale desiderata nella timeline Controllo effetti.
- 4** Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Inserite un nuovo valore per l'opacità.
  - Fate clic sul triangolino accanto all'icona Attiva/disattiva animazione per espandere i controlli delle impostazioni e trascinate il cursore dell'opacità.

Se fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione al punto 3, nel punto in cui è posizionato l'indicatore del tempo corrente nella timeline Controllo effetti viene creato un fotogramma chiave.



**5** (Opzionale) Se state animando l'opacità della clip nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente ed effettuate una delle seguenti operazioni di regolazione:

- Inserite un valore per l'impostazione.
- Trascinate il cursore dell'opacità per specificare un valore.

Quando effettuate la regolazione, nella timeline Controllo effetti vengono visualizzati un nuovo fotogramma chiave e un elemento grafico che rappresentano la regolazione. Potete effettuare ulteriori regolazioni inserendo un valore, trascinando il cursore dell'opacità oppure trascinando una maniglia Opacità nel grafico. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete il punto 5.

## Consultate anche



“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

### Per specificare l'opacità della clip nel pannello Timeline

Potete regolare l'opacità e il volume di una clip nel pannello Controllo effetti con lo stesso metodo usato per impostare le proprietà di qualsiasi altro effetto. Può essere tuttavia più semplice regolare questi effetti nel pannello Timeline.

**1** Se è necessario espandere la visualizzazione di una traccia e le relative opzioni, fate clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

**2** Se necessario, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave  e scegliete Mostra maniglie di opacità dal menu a comparsa. . In tutte le clip della traccia viene visualizzato un elemento grafico.


**Nota:** Se non esistono fotogrammi chiave, il grafico viene visualizzato come una linea orizzontale dritta che attraversa l'intera traccia.

**3** Nel pannello Timeline effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete Ctrl e fate clic sullo strumento selezione e intanto trascinate il grafico in alto o in basso.
- Usate lo strumento penna per trascinare il grafico in alto o in basso.

Durante il trascinamento, il valore di opacità e la posizione temporale corrente appaiono come descrizioni di comandi.

**4** (Opzionale) Se state animando l'effetto Opacità nel tempo, tenete premuto Ctrl e fate clic sul grafico con lo strumento Penna nella posizione temporale richiesta nel pannello Timeline. Nel punto in cui avete fatto clic viene creato un fotogramma chiave. Se necessario, ripetete il punto 5.

 Dopo aver creato uno o più fotogrammi chiave sul grafico, potete usare lo strumento Selezione o Penna per spostare i fotogrammi oppure le maniglie dell'opacità. Per regolare la transizione del cambio di animazione modificate l'interpolazione dei fotogrammi chiave da lineare a curva di Bezier. Consultate anche “Controllare le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier” a pagina 227.

## Consultate anche

“Informazioni sul pannello Controllo effetti” a pagina 238

“Per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave” a pagina 219

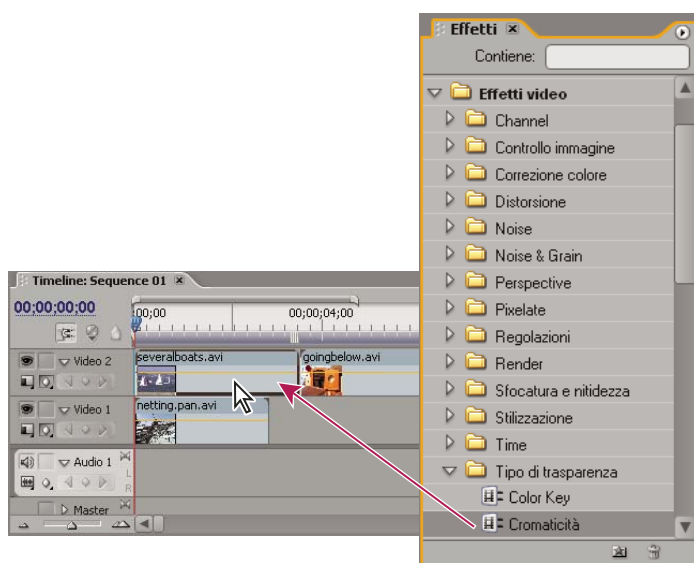
“Operazioni con i fotogrammi chiave” a pagina 215

## Definire le aree trasparenti con i tipi di trasparenza

### Per applicare un tipo di trasparenza a una clip

Un effetto del *tipo di trasparenza* definisce le aree trasparenti in una clip in base a valori come colore o luminosità. Le trasparenze basate sul colore servono per eliminare uno sfondo, quelle di luminosità per aggiungere una texture o effetti speciali, quelle del canale alfa per modificare il canale alfa di una clip e quelle dei mascherini per applicare mascherini mobili o altre clip come mascherini.

- 1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
- 2 Trascinate un tipo di trasparenza in una clip nel pannello Timeline.



*Trascinare un tipo di trasparenza dal pannello Effetti in una clip nel pannello Timeline*

- 3 Nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del tipo di trasparenza per espanderne le impostazioni.


4 (Opzionale) Se state applicando la Cromaticità o la Differenza RGB, assicuratevi che sia visualizzata l'opzione di impostazione Colore ed eseguite una delle seguenti operazioni per selezionare un colore e definire la trasparenza della clip:

- Fate clic sul campione di colore e usate Selettore colore di Adobe per scegliere un colore, quindi fate clic su OK per chiudere il selettore.
- Selezionate l'icona contagocce e fate clic in qualsiasi punto del desktop per selezionare un colore.

Il colore selezionato per la Cromaticità o la Differenza viene visualizzato nel campione accanto all'icona contagocce.

- 5 Regolate le impostazioni del tipo di trasparenza. Se non intendete animare l'effetto del tipo di trasparenza nel tempo, potete saltare i punti 6 e 7.


**Nota:** Per informazioni sulle impostazioni del tipo di trasparenza, consultate l'argomento relativo al singolo tipo.

6 (Opzionale) Se intendete animare l'effetto del tipo di trasparenza nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente sia nella posizione desiderata e fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione  per l'impostazione da variare nel tempo. Nella timeline di Controllo effetti viene visualizzato un fotogramma chiave.

7 (Opzionale) Spostate di nuovo l'indicatore del tempo corrente ed effettuate una delle seguenti operazioni per eseguire una regolazione:

- Inserite un valore per l'impostazione.
- Fate clic sul triangolino accanto al nome per espandere le relative impostazioni e trascinate il cursore per specificare un valore. Potete anche trascinare un punto nel grafico nel pannello Controllo effetti.

Quando regolate l'impostazione nel pannello Controllo effetti, viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico nel pannello Controllo effetti. Se necessario, ripetete il punto 7.

 *Per valutare in modo più preciso le impostazioni di un effetto del tipo di trasparenza, visualizzate simultaneamente la modalità composita e il canale alfa della clip. Scegliete Nuova visualizzazione dal menu del monitor Programma, quindi scegliete Alfa dal nuovo menu del monitor Programma.*

### Consultate anche

“Informazioni sui tipi di trasparenza” a pagina 332

“Informazioni sui mascherini” a pagina 340

“Per escludere un singolo colore” a pagina 338

“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

### Usare la Cromaticità

L'effetto Cromaticità specifica il colore o la gamma di colori che diventa trasparente nella clip. Potete usare questo effetto in una scena ripresa su sfondo monocromatico, ad esempio uno schermo blu o verde.

Le impostazioni di cromaticità seguenti vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

**Somiglianza** Estende o riduce la gamma del colore di destinazione da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

**Fusione** Fonde la clip a cui si sta applicando il tipo di trasparenza con quella sottostante. Più sono alti i valori, maggiore sarà la fusione della clip.

**Soglia** Regola la quantità di ombre nell'intervallo di colore a cui si sta applicando il tipo di trasparenza. Più sono alti i valori, maggiori saranno le ombre conservate.

**Limite** Scurisce o schiarisce le ombre. Trascinate verso destra per scurire le ombre, ma senza andare oltre la barra di scorrimento Soglia, altrimenti i pixel grigi e trasparenti verranno invertiti.

**Arrotondamento** Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. L'anti-alias fonde i pixel per generare bordi meno netti. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

**Solo maschera** Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

### Consultate anche

“Informazioni sui tipi di trasparenza” a pagina 332

### Informazioni sulla Trasparenza colore

L'effetto Trasparenza colore fa scomparire tutti i pixel dell'immagine che sono simili al colore chiave specificato. Questo effetto modifica solo il canale alfa di un livello.

Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.

### Consultate anche

“Informazioni sui tipi di trasparenza” a pagina 332

### Per escludere un singolo colore

- 1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.
- 2 Applicate l'effetto Trasparenza colore alla clip.
- 3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Trasparenza colore.
- 4 Per specificare il colore dell'effetto, eseguite una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul campione colori della trasparenza per aprire il Selettore colore di Adobe, selezionate un colore e scegliete OK.
  - Fate clic sull'icona contagocce, quindi su un colore nello schermo del computer.
- 5 Trascinate il cursore di Tolleranza colore per specificare l'intervallo di colore da rendere trasparente. Valori bassi escludono una gamma di colore prossima al colore trasparenza ridotta. Valori alti escludono una gamma di colore più ampia.
- 6 Trascinate il cursore di Assottigliamento bordo per regolare il bordo della zona che verrà resa trasparente. Valori positivi ingrandiscono il mascherino, ingrandendo così la zona trasparente. Valori negativi riducono le dimensioni del mascherino, riducendo così anche le dimensioni della zona trasparente.
- 7 Trascinate il cursore di Sfumatura bordo per specificare la morbidezza del bordo. Valori elevati danno origine a un bordo più morbido, ma il loro rendering richiede più tempo.

### Usare la trasparenza Differenza RGB

Differenza RGB è una versione semplificata di Cromaticità che consente di selezionare una gamma per il colore di destinazione ma non di fondere l'immagine o regolare la trasparenza nei grigi. Usate Differenza RGB in caso di scene molto luminose che non contengono ombre o per montaggi rapidi che non richiedono modifiche di precisione.

**Nota:** Mascherino per differenza usa un mascherino per definire il canale alfa proprio come Differenza RGB usa un colore. Per ulteriori informazioni, consultate "Effetto Mascherino per differenza" a pagina 298.

Le seguenti impostazioni di Differenza RGB vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

**Colore** Specifica il colore nel video reso trasparente dalla maschera.

**Somiglianza** Estende o riduce la gamma del colore di destinazione da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

**Arrotondamento** Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

**Solo maschera** Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

**Ombra esterna** Aggiunge 50% di grigio, 50% di spostamento di ombra opaca 4 pixel in basso e a destra dalle aree opache dell'immagine originale nella clip. Questa opzione dà i risultati migliori se usata con oggetti grafici semplici, come i titoli.

### Consultate anche

"Informazioni sui tipi di trasparenza" a pagina 332

### Schermo blu e Schermo verde

I tipi di trasparenza Schermo blu e Schermo verde creano la trasparenza prendendo come riferimento i colori blu e verde. Con questi tipi di trasparenza potete togliere gli sfondi blu o verdi bene illuminati durante la composizione.

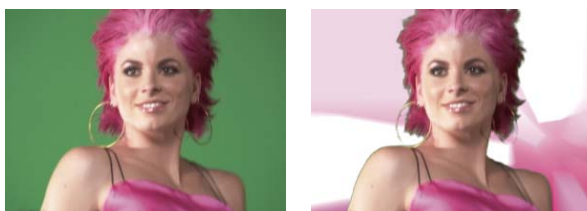
Le seguenti impostazioni di Schermo blu e Schermo verde vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

**Soglia** Imposta i livelli di blu o verde che determinano le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore Soglia verso sinistra si aumenta la quantità di trasparenza. Per visualizzare le aree nere (trasparenti) mentre spostate il cursore Soglia, usate l'opzione Solo maschera.

**Limite** Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate in Soglia. Trascinando il cursore Limite verso destra l'opacità aumenta. Per visualizzare le aree bianche (opache) mentre spostate il cursore Limite, usate l'opzione Solo maschera.

**Arrotondamento** Specifica la quantità di anti-alias (softening) applicata al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

**Solo maschera** Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.



*Un soggetto fotografato su uno sfondo verde (sinistra) Viene applicato l'effetto Schermo verde (destra) per sovrapporre l'oggetto alla traccia sottostante.*

### Consultate anche

“Informazioni sui tipi di trasparenza” a pagina 332

### Usare la trasparenza Non rosso

Non rosso crea la trasparenza da sfondi blu o verdi. Questo tipo di trasparenza è simile a Schermo blu e Schermo verde ma consente anche di fondere due clip e agevola la riduzione dei margini irregolari intorno ai bordi degli oggetti non trasparenti. Usate questa trasparenza per escludere sfondi verdi quando dovete controllare la fusione oppure quando i risultati di Schermo blu o Schermo verde non sono soddisfacenti.

Le seguenti impostazioni Non rosso sono regolate nel pannello Controllo effetti:

**Soglia** Imposta i livelli di blu o verde che determinano le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore Soglia verso sinistra si aumenta la quantità di trasparenza. Per visualizzare le aree nere (trasparenti) mentre spostate il cursore Soglia, usate l'opzione Solo maschera.

**Limite** Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate dal cursore Soglia. Più alti sono i valori, maggiore sarà la trasparenza. Trascinate verso destra finché l'area opaca non raggiunge il livello desiderato.

**Elimina margine** Rimuove il colore di sfondo verde o blu residuo dai bordi delle aree opache di una clip. Scegliete Nessuno per disabilitare questa opzione. Scegliete Verde o Blu per rimuovere un bordo residuo da uno sfondo verde o blu.

**Arrotondamento** Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

**Solo maschera** Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

### Consultate anche

“Informazioni sui tipi di trasparenza” a pagina 332


### Informazioni sulla Luminanza

Luminanza crea la trasparenza per i valori più scuri dell'immagine, lasciando opachi i colori più luminosi. Usate la trasparenza Luminanza per creare una leggera sovrapposizione o per escludere le aree scure.

Potete regolare le seguenti impostazioni:

**Soglia** Specifica l'intervallo di valori più scuri trasparenti. Più alti sono i valori, maggiore sarà l'intervallo di trasparenza.

**Limite** Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate dal cursore Soglia. Più alti sono i valori, maggiore sarà la trasparenza.

 *Luminanza consente anche di escludere le aree luminose impostando Soglia su un valore basso e Limite su uno alto.*

### Consultate anche

“Informazioni sui tipi di trasparenza” a pagina 332

## Moltiplica e Schiarisci

Moltiplica crea la trasparenza nelle aree luminose della clip. Schiarisci, invece, crea la trasparenza nelle aree scure della clip. Come nel caso di Luminanza, i tipi di trasparenza Moltiplica e Schiarisci sono più efficaci se applicati a immagini con forte contrasto tra aree scure e chiare.

Le seguenti impostazioni di Moltiplica e Schiarisci vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

**Opacità** Riduce l'opacità della clip a cui si sta applicando l'effetto. Trascinate il controllo verso sinistra per ridurre l'opacità della clip.

**Limite** Determina il livello di luminanza richiesto per rendere trasparente un'area. Trascinate il controllo verso sinistra per diminuire il livello di luminanza richiesto.

### Consultate anche

“Informazioni sui tipi di trasparenza” a pagina 332

# Creare trasparenza e tinte unite con i mascherini

## Informazioni sui mascherini

Un *mascherino* è un'immagine fissa che indica dove applicare un effetto a una clip. Le trasparenze con i mascherini, compresi i mascherini mobili, consentono di creare sovrapposizioni. Per informazioni sull'uso dei mascherini, consultate l'argomento specifico.

### Consultate anche

“Informazioni sui canali alfa e sui mascherini” a pagina 331

## Usare la trasparenza Mascherino immagine

Questo tipo di trasparenza determina le aree trasparenti in base al canale alfa di un'immagine mascherino oppure ai valori di luminosità. Per avere dei risultati prevedibili, scegliete un'immagine in scala di grigi come mascherino, a meno che non vogliate modificare i colori della clip. Qualsiasi colore nel mascherino rimuove lo stesso livello di colore dalla clip cui state applicando la trasparenza. Ad esempio, le aree bianche che corrispondono alle aree rosse del mascherino diventano blu-verde: il bianco in un'immagine RGB è composto da 100% rosso, 100% blu e 100% verde; quindi, se il rosso diventa trasparente nella clip, rimangono solo i colori blu e verde con i loro valori originali.




*Un'immagine fissa usata come mascherino (sinistra) definisce le aree trasparenti nella clip sovrapposta (centro) rivelando la clip di sfondo (destra).*

**Per creare composizioni di clip usando canali alfa o valori di luminosità**

- 1 Aggiungete la clip (usata come sfondo) a una traccia video nel pannello Timeline.
- 2 Aggiungete la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella della clip di sfondo. Questa seconda clip verrà rivelata dal mascherino traccia.

Assicuratevi che la clip sia ben sovrapposta alla clip di sfondo nel pannello Timeline.

- 3 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
- 4 Trascinate il mascherino immagine sulla clip sovrapposta nel pannello Timeline.
- 5 Selezionate la clip sovrapposta nel pannello Timeline.
- 6 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere le impostazioni di Mascherino immagine.
- 7 Fate clic sul pulsante Imposta , cercate l'immagine da usare come mascherino, quindi fate clic su Apri per selezionare l'immagine.
- 8 (Opzionale) Se state animando il Mascherino immagine nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente sia nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione per le impostazioni da regolare.
- 9 Fate clic sul menu Composito tramite e scegliete una delle opzioni seguenti:

**Alfa mascherino** Compone le clip usando i valori del canale alfa del mascherino immagine selezionato al punto 7.

**Luminanza mascherino** Compone le clip usando i valori di luminanza del mascherino immagine selezionato al punto 7.

- 10 (Opzionale) Selezionate l'opzione Inverti per scambiare aree opache e trasparenti.
- 11 (Opzionale) Se state animando il Mascherino immagine, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e cambiate le impostazioni di Mascherino immagine.

Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave.

**Consultate anche**

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

“Informazioni sui canali alfa e sui mascherini” a pagina 331

“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

**Informazioni sulla trasparenza Mascherino per differenza**

Mascherino per differenza crea la trasparenza confrontando una data immagine fissa e una data clip ed eliminando le aree della clip che corrispondono a quelle nell'immagine. Questo tipo di trasparenza consente di creare effetti speciali. A seconda della clip è possibile usare Mascherino per differenza per escludere uno sfondo statico e sostituirlo con un'altra immagine fissa o in movimento.

Potete creare il mascherino salvando un fotogramma da una clip che mostra lo sfondo statico prima che l'oggetto mobile entri in scena. Per ottenere migliori risultati, la telecamera e tutti gli elementi dello sfondo devono restare immobili.

Le seguenti impostazioni di Mascherino per differenza vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

**Somiglianza** Amplia o riduce l'intervallo del colore da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

**Arrotondamento** Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

**Ombra esterna** Aggiunge 50% di grigio, 50% di spostamento di ombra opaca 4 pixel in basso e a destra dalle aree opache dell'immagine originale nella clip. Questa opzione dà i risultati migliori se usata con oggetti grafici semplici, come i titoli.

**Inverti** Inverte i valori del mascherino.

**Solo maschera** Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.


**Nota:** L'uso del colore per definire la trasparenza in Differenza RGB è del tutto analogo a quello di un'immagine fissa in Mascherino per differenza.

## Consultate anche

“Informazioni sui tipi di trasparenza” a pagina 332

“Informazioni sui canali alfa e sui mascherini” a pagina 331

## Per sostituire uno sfondo statico dietro oggetti mobili

- 1 Trovate un fotogramma della clip in cui sia presente solo lo sfondo statico.
- 2 Salvatelo come file di immagine.
- 3 Inserite la clip video in una traccia nel pannello Timeline.
- 4 Nel pannello Effetti, espandete il raccogliore Effetti video, quindi Tipo di trasparenza.
- 5 Trascinate l'effetto Mascherino per differenza nella clip video.
- 6 Fate clic sul pulsante Imposta , passate al fotogramma che avete salvato e fate clic su Apri per selezionare l'immagine.
- 7 (Opzionale) Se state animando il Mascherino per differenza nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione per le impostazioni da regolare.
- 8 Selezionate l'opzione Inverti per invertire i valori del mascherino ed escludere lo sfondo statico.
- 9 Regolate le altre impostazioni come richiesto:
- 10 (Opzionale) Se state animando il Mascherino differenza, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e modificate le impostazioni di Mascherino immagine.

Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

## Consultate anche

“Per esportare un'immagine fissa” a pagina 356

“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

## Usare la trasparenza Mascherino traccia

Mascherino traccia rivela una clip (di sfondo) attraverso un'altra (sovrapposta) usando un terzo file come mascherino con cui creare aree trasparenti nella clip sovrapposta. Questo effetto richiede due clip e un mascherino, ognuno sulla propria traccia. Le aree bianche del mascherino sono opache nella clip sovrapposta e impediscono la visualizzazione delle clip sottostanti. Le aree nere del mascherino sono trasparenti, mentre quelle grigie lo sono solo parzialmente.

Un mascherino che contiene oggetti in movimento è detto *mascherino fluttuante* o *mascherino mobile* ed è formato da un metraggio in movimento, ad esempio una sagoma schermo verde, oppure da un'immagine fissa che è stata animata. Potete animare un'immagine applicando l'effetto Movimento al mascherino. Se animate un'immagine fissa, è bene che il fotogramma del mascherino sia di dimensioni maggiori rispetto al fotogramma del progetto, affinché i bordi del mascherino non risultino visibili quando lo animate.



Dato che l'effetto Mascherino traccia può essere applicato a una clip video, il mascherino può cambiare nel tempo.



Potete creare i mascherini in vari modi:

- Usate il pannello Titolo per creare testo o forme (solo in scala di grigi), salvate il titolo e importate il file come mascherino.
- Applicate gli effetti Cromaticità, Differenza RGB, Mascherino differenza, Schermo blu, Schermo verde o Non rosso a qualsiasi clip e selezionate l'opzione Solo maschera.
- Usate Adobe Illustrator o Adobe Photoshop per creare un'immagine in scala di grigi e importatela in Adobe Premiere Pro.

## Consultate anche

“Informazioni sui fotogrammi chiave” a pagina 215

“Operazioni con i fotogrammi chiave” a pagina 215

“Informazioni sui canali alfa e sui mascherini” a pagina 331

## Per creare trasparenza in una clip sovrapposta

- 1 Aggiungete la clip di sfondo a una traccia nel pannello Timeline.
- 2 Aggiungete la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella della clip di sfondo. Questa seconda clip verrà rivelata dal mascherino traccia.
- 3 Aggiungete la clip Mascherino traccia a una terza traccia sopra le tracce con le clip di sfondo e sovrapposta.



*Se dovete aggiungere una nuova traccia alla sequenza, trascinate la clip Mascherino traccia sull'area vuota sopra la traccia video più alta nel pannello Timeline. Viene automaticamente creata una nuova traccia.*

- 4 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
- 5 Trascinare Mascherino traccia sulla clip sovrapposta.
- 6 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del Mascherino traccia per espanderne le impostazioni.
- 7 Fate clic sul menu a comparsa delle impostazioni Mascherino con il triangolino rivolto verso il basso e scegliete la traccia video contenente la clip del mascherino traccia.
- 8 (Opzionale) Se state animando il Mascherino traccia nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente sia nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione delle impostazioni da regolare.
- 9 Fate clic sul menu a comparsa Composito tramite e scegliete una delle opzioni seguenti:

**Alfa mascherino** Usa i valori del canale alfa della clip mascherino traccia per la composizione.

**Luminanza mascherino** Usa i valori di luminanza della clip mascherino traccia per la composizione.

- 10 (Opzionale) Selezionate l'opzione Inverti per invertire i valori della clip mascherino traccia.



*Per mantenere i colori originali nella clip sovrapposta, usate un'immagine in scala di grigi per il mascherino. Qualsiasi colore nel mascherino rimuove lo stesso livello di colore dalla clip sovrapposta.*

- 11 (Opzionale) Se state animando il Mascherino traccia, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e cambiate le impostazioni di Mascherino traccia.

Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

## Consultate anche

“Informazioni sui canali alfa e sui mascherini” a pagina 331

“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

## Per nascondere oggetti con mascherini per elementi indesiderati

A volte la trasparenza applicata lascia visibile, oltre al soggetto, anche alcuni oggetti indesiderati. Usate un *mascherino per elementi indesiderati* per nascondere questi oggetti. A seconda della forma della maschera, potete usare Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati, Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati o Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati. Maggiore è il numero di punti, più complesse possono essere le forme di maschera definite.

Mascherino per elementi indesiderati fornisce impostazioni che rappresentano le coordinate  $x$  e  $y$  dei pixel di ogni punto del mascherino, a partire dall'angolo superiore sinistro del fotogramma. Le modifiche vengono riportate nella visualizzazione Anteprima del monitor Programma.



*Il microfono (foto di sinistra) viene mascherato riposizionando le maniglie dell'immagine nella visualizzazione Anteprima del monitor Programma (foto al centro), creando così un mascherino per elementi indesiderati che viene sovrapposto a uno sfondo (destra).*

- 1 Nel pannello Timeline, posizionate la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella contenente la clip di sfondo.
- 2 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
- 3 Trascinare l'effetto del mascherino a 4, 8 o 16 punti sulla clip sovrapposta.

La scelta del mascherino per elementi indesiderati dipende dal numero di punti richiesto per la forma della maschera.

- 4 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del Mascherino per elementi indesiderati per espanderne le impostazioni.
- 5 (Opzionale) Se state animando il Mascherino per elementi indesiderati nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione delle impostazioni di posizione da regolare.
- 6 Eseguite una delle operazioni seguenti per regolare la forma della maschera:
  - Dopo aver selezionato l'effetto Mascherino per elementi indesiderati nel pannello Controllo effetti, trascinate le maniglie del mascherino nel monitor Programma.
  - Regolate le impostazioni dei punti del mascherino per elementi indesiderati nel pannello Controllo effetti per specificare le dimensioni e la posizione del mascherino.
- 7 (Opzionale) Se state animando il Mascherino per effetti indesiderati, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline, quindi modificate le posizioni delle maniglie del mascherino nel monitor Programma oppure regolate le impostazioni nel pannello Controllo effetti.

Quando spostate le maniglie nel monitor Programma o cambiate le impostazioni nel pannello Controllo effetti, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

## Consultate anche

“Informazioni sui canali alfa e sui mascherini” a pagina 331

“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

## Per creare un mascherino in tinta unita

Potete creare un mascherino in tinta unita delle dimensioni di un fotogramma da usare come clip. Questo genere di mascherini è particolarmente indicato per i titoli.

- 1 Selezionate il pannello Progetto.

- 2** Scegliete File > Nuovo > Mascherino colorato.
- 3** Selezionate un colore dalla finestra Selettore colore di Adobe e fate clic su OK.
- 4** Digitate il nome del nuovo mascherino nella finestra di dialogo Scegliete un nome e fate clic su OK.

Il mascherino viene visualizzato come immagine fissa nel pannello Progetto.



*I mascherini di colore vivace possono servire da sfondi temporanei per visualizzare meglio i risultati mentre regolate un effetto di trasparenza.*

## Per rimuovere un mascherino nero o bianco

Se avete importato una clip che contiene un mascherino nero o bianco in tinta unita che è stato pre-moltiplicato (unito nei canali RGB anziché salvato nel canale alfa), potete rimuovere lo sfondo nero o bianco.

- 1** Nel pannello Timeline, selezionate la clip che contiene il mascherino da rimuovere.
- 2** Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
- 3** Trascinate l'effetto Rimuovi mascherino nella clip contenente il mascherino.
- 4** (Opzionale) Se state animando l'effetto Rimuovi mascherino nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione accanto all'impostazione Tipo di mascherino.
- 5** Scegliete Bianco o Nero come impostazione del tipo di mascherino.
- 6** (Opzionale) Se state animando l'effetto Rimuovi mascherino, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e modificate l'impostazione del tipo mascherino immagine nel pannello Controllo effetti.

Quando spostate le maniglie nel monitor Programma o cambiate le impostazioni nel pannello Controllo effetti, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

## Consultate anche

“Informazioni sui canali alfa e sui mascherini” a pagina 331

“Per modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti” a pagina 222

# Capitolo 16: Output video

## Informazioni di base sulle esportazioni

### Informazioni sull'esportazione

Una volta concluso il montaggio, potete esportare la sequenza finale nella forma più adatta al tipo di pubblico destinatario. Potete usare Adobe Premiere Pro per esportare una clip o una sequenza su:

- Videocassetta
- dischi DVD video o file
- File di filmato
- file di sequenze di immagini fisse
- file di singole immagini fisse
- File solo audio

In alternativa, potete esportare un file di dati che descrive il progetto e consente di ricrearlo con i rispettivi oggetti multimediali o utilizzando un altro sistema di montaggio. Queste opzioni di esportazione includono quanto segue:

- File EDL (Edit Decision List)
- File AAF (Advanced Authoring Format)

Con la funzione Project Manager, potete creare una versione del progetto, denominata *progetto tagliato*, che fa riferimento solo al materiale essenziale per le sequenze. I progetti tagliati vengono salvati con un nome univoco nel formato di file standard del progetto Premiere Pro (.prproj).

Per realizzare un flusso di lavoro collaborativo, potete usare la funzione Clip Notes per condividere i commenti relativi a un progetto in corso. Gli appunti clip sono integrati in un file PDF (Portable Document File).

**Nota:** Durante l'esportazione di una clip o di una sequenza come file filmato, potete scegliere tra due diversi metodi di esportazione: il comando *Esporta filmato* e il comando *Esporta Adobe Media Encoder*. La scelta del metodo dipende dagli obiettivi di output prefissati. (Consultate "Esportare un video in un file" a pagina 353).

### Usare i file video in altre applicazioni

Adobe Premiere Pro effettua l'esportazione in molti formati che possono essere letti da altre applicazioni. Prima di esportare un file video per altre applicazioni di montaggio video o di effetti speciali, considerate quanto segue:

- Quali formati di file e metodi di compressione possono essere importati nelle applicazioni finali? Da questo dipende il formato da usare per l'esportazione.
- Dovete passare da una piattaforma informatica all'altra? Questo può limitare la scelta dei formati di file e dei metodi di compressione. Valutate l'impiego di codec di compressione ad alta qualità, quali QuickTime Motion JPEG A o B, oppure i codec di animazione.
- Le clip verranno sovrapposte ad altre clip? In questo caso, preservate la trasparenza del canale alfa esportando un formato in grado di supportare una profondità di colore a 32 bit (milioni di colori +), ad esempio Apple Animation Apple None o Uncompressed Windows AVI.
- Dovrete aggiungere effetti speciali o elaborare il video e l'audio in altri modi? L'elaborazione tende a compromettere la qualità dell'immagine e del suono, è pertanto consigliabile usare materiale sorgente della migliore qualità. Se preservare la qualità è più importante di altre considerazioni (ad esempio la limitazione delle dimensioni del file e la velocità dati), scegliete un codec di alta qualità o un codec che non utilizzi assolutamente la compressione.
- Volete disegnare sulle immagini? Se sì, potete esportare i fotogrammi come una sequenza numerata di file di immagini fisse e modificare ciascun file in Photoshop.

- Volete usare un singolo fotogramma come un'immagine fissa? Consultate “Per esportare un'immagine fissa” a pagina 356.

## Esportare su vari tipi di supporto

È importante conoscere i requisiti del supporto che memorizzerà e trasmetterà il vostro progetto video. Se l'importazione e l'esportazione avviene sullo stesso tipo di supporto (ad esempio una videocassetta DV), l'operazione di esportazione è relativamente semplice. Tuttavia, quando il supporto utilizzato per l'importazione è diverso da quello usato per l'esportazione, è necessario adeguare il flusso di lavoro di conseguenza.

### Creare pellicole cinematografiche

Se desiderate visualizzare il progetto finito da una pellicola cinematografica, dovete pianificare il flusso di lavoro con molta attenzione. Potete impiegare un processo di *matchback*, in base al quale effettuate le riprese su pellicola, trasferite su video e conformate la negativa della pellicola alle vostre operazioni di montaggio. In alternativa, potete scegliere di effettuare le riprese e il montaggio usando un formato video (idealmente, ad alta definizione) e trasferendo il progetto finito su pellicola. In ogni caso, dovete valutare gli aspetti importanti che differenziano i formati per pellicola dai formati video (ad esempio, risoluzione dell'immagine e frequenza fotogrammi) e il modo in cui riconciliare tali differenze.

Per la fase di produzione, dovete determinare il formato di acquisizione più adatto alle vostre esigenze. Nella fase di post-produzione può essere necessario trasferire il metraggio sorgente nel formato appropriato per l'esecuzione del montaggio, l'applicazione degli effetti e la realizzazione del suono, usando programmi quali Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects e Adobe Audition. Se esportate da software di post-produzione, dovete determinare le impostazioni di file appropriate al tipo di pellicola che userete o stabilire il modo migliore di trasferire le vostre scelte di montaggio su pellicola. Se scegliete di trasferire il video su pellicola, con molta probabilità impiegherete uno strumento in grado di effettuare il trasferimento mediante un *registratore per pellicola*, un dispositivo che stampa i fotogrammi video sui fotogrammi delle pellicole cinematografiche. Per determinare la strategia migliore, prima di iniziare rivolgetevi alle strutture di produzione e post-produzione che forniscono i servizi necessari per la distribuzione del progetto su pellicola.

### Creare file video per la riproduzione da CD-ROM

Per fare in modo che il pubblico sia in grado di riprodurre video e file audio su un'unità CD-ROM (anziché su un lettore DVD), potete registrare il file su un CD registrabile (noto come CD+/-R/RW). Dovrete codificare i file in modo che non superino la capacità di memorizzazione del CD, e cioè 650 MB o 700 MB. Tuttavia, per una riproduzione corretta dei file, è necessario codificarli in base all'hardware e al software del pubblico di destinazione. In altre parole, potrebbe essere necessario ridurre la velocità di trasferimento dei dati del file non solo per limitarne le dimensioni in base allo spazio disponibile su CD, ma anche per garantire una riproduzione fluida su un'ampia gamma di sistemi. Ciò è particolarmente valido se uno dei probabili utenti utilizza vecchie unità CD-ROM, ad esempio le unità a velocità singola o doppia o computer con processori (CPU) obsoleti. Selezionando le impostazioni per l'esportazione, potete eseguire le seguenti operazioni per regolare la velocità di trasmissione dei dati e per garantire una riproduzione fluida:

- Determinate la gamma di configurazioni hardware e software del pubblico e identificate i limiti della configurazione con la minima compatibilità. In questo modo, potete impostare una frequenza dei fotogrammi sufficientemente bassa per garantire una riproduzione fluida e mantenere la massima qualità possibile.
- Scegliete un tipo di file e un codec adatto al tipo di pubblico finale. Per un CD-ROM multiplatforma, ad esempio, potrete specificare un codec che funzioni sia con QuickTime che con Windows Media Player. Potete anche scegliere un codec ideato per le basse velocità dati, ad esempio Indeo, Cinepak, Sorenson o MPEG-1.
- Se necessario, riducete le dimensioni dei fotogrammi. In genere, è preferibile specificare un multiplo delle dimensioni dello schermo intero, tenendo in considerazione le proporzioni dei pixel. Ad esempio, se le dimensioni dello schermo intero sono pari a 640x480 (pixel quadrati), provate con 320x240.
- Se necessario, riducete la frequenza dei fotogrammi. Supponete, ad esempio, che la frequenza dei fotogrammi effettiva sia pari a 30 fps (in NTSC); riducendo la frequenza dei fotogrammi a 15 fps si riduce notevolmente anche la velocità dati, senza pregiudicare la continuità del movimento.
- Se il codec lo consente, regolate la velocità dati e le impostazioni di qualità in base all'output previsto. Ad esempio, i codec come Cinepak e Sorenson consentono di regolare la quantità di compressione specificando i valori di velocità dati di destinazione o di qualità.

- Se necessario, riducete la profondità del colore. Ciò è particolarmente efficace se il video sorgente non contiene la gamma completa di colori (nota come colore a 24 bit, milioni di colori o true color), o se la riproduzione del video avverrà su un monitor o un software che visualizza una gamma limitata di colori.
- Verificate il file riproducendolo su un sistema paragonabile al sistema con la minore capacità del pubblico previsto ed eseguite le regolazioni necessarie.

**Nota:** Poiché la luminosità intermedia, o gamma, è diversa nei sistemi Mac OS e Windows, è usanza comune stabilire il giusto mezzo tra le due regolando la gamma di filmati da usare su più piattaforme.

**Nota:** Applicando un filtro per la riduzione del rumore è possibile migliorare l'aspetto di video compressi con alcuni codec, ad esempio Cinepak. (Consultate "Opzioni Filtri di Adobe Media Encoder" a pagina 365.)

### Creare file video per la riproduzione di Video CD

Il formato Video CD (VCD) consente la riproduzione dei video sui computer o i lettori che supportano lo standard Video CD. Il vantaggio del formato Video CD consiste nel fatto che può essere creato usando il software adatto e un masterizzatore CD; non occorre disporre di un masterizzatore DVD. D'altro canto, la qualità di un VCD è simile a quella del VHS, molto inferiore quindi rispetto alla qualità dei DVD. Potete creare file Video CD usando le impostazioni predefinite MPEG-1 - VCD di Adobe Media Encoder e masterizzare i file su CD registrabile usando il masterizzatore. Tuttavia, dato che i supporti, i masterizzatori e i lettori DVD sono molto diffusi e convenienti, la domanda e il supporto del formato VCD non sono più considerevoli come invece erano tempo fa.

### Creare file video per il Web

Al contrario dei supporti di trasmissione o di distribuzione basati sul formato, ad esempio DVD o videocassette, il Web si adatta ad una più ampia gamma di standard e dispositivi audio. Mentre un numero crescente di utenti è dotato di una connessione Internet a banda larga, in grado di supportare un contenuto di qualità relativamente elevata, altri possono usare apparecchiature che supportano solo basse velocità di dati e di conseguenza un contenuto di qualità inferiore. Per questo motivo, è spesso necessario esportare il progetto in vari formati, adeguati ai diversi requisiti di visualizzazione del pubblico. Il processo è analogo all'esportazione su vari tipi di supporti fisici, ad esempio VHS e DVD, a eccezione di una maggiore varietà di scelta.

Le impostazioni di esportazione di Adobe Premiere Pro e di Adobe After Effects contengono impostazioni predefinite per molti ambienti a banda larga, in modo che i file che realizzerete siano supportati dai dispositivi utilizzati dal pubblico.

### Consultate anche

"Informazioni su Adobe Media Encoder" a pagina 361

### Introduzione ai formati di file video

I formati di file video sono sviluppati per acquisire, trasmettere e distribuire audio e video digitali in modo efficace. Mentre i formati più adottati, quali ad esempio i file codificati DV e i file video di definizione standard, sono familiari alla maggior parte dei creatori di contenuti, altri formati sono ancora emergenti o includono numerose varianti. È consigliabile familiarizzare con le specifiche e i requisiti di ogni formato sul quale intendete esportare i vostri progetti.

### Informazioni sul video ad alta definizione (HD)

Il video ad alta definizione si riferisce a qualsiasi formato video con una risoluzione superiore a quella dei formati video a definizione standard (SD), quali NTSC e PAL. Sono disponibili numerosi formati video HD concorrenti; tuttavia, i più comuni presentano una risoluzione di 1280 x 720 o 1920 x 1080, con proporzioni del fotogramma widescreen di 16:9.

I formati video HD includono i tipi interlacciato e non interlacciato. Normalmente, i formati con la risoluzione superiore sono quelli interlacciati con la frequenza fotogrammi più alta, poiché i video non interlacciati a questa risoluzione richiederebbero una frequenza fotogrammi insostenibile.

I formati video HD sono designati dalla loro risoluzione verticale, modalità di scansione e frequenza fotogrammi o campi (a seconda della modalità di scansione). Ad esempio, 1080i60 denota una scansione interlacciata di 60 campi 1920 x 1080 interlacciati al secondo, mentre 720p30 denota una scansione progressiva di 30 fotogrammi 1280 x 720 non interlacciati al secondo. In entrambi i casi, la frequenza fotogrammi è di circa 30 fotogrammi al secondo.

Tutti i programmi di Adobe Production Studio (Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Audition e Adobe Encore DVD) contengono impostazioni predefinite predisposte per l'uso di vari formati HD. Alcuni dei formati video HD riscontrati più comunemente sono i seguenti:

**DVCPRO-HD** Variante ad alta definizione del formato DVCPRO sviluppato da Panasonic, il quale comprende anche DVCPRO25 e DVCPRO50. Mentre DVCPRO25 e DVCPRO50 supportano rispettivamente velocità dati di 25 Mbit/s e 50 Mbit/s, DVCPRO HD supporta una velocità dati di 100 Mbit/s, da cui deriva il nome alternativo *DVCPRO100*.

**HDCAM** Versione ad alta definizione del formato Digital Betacam sviluppato da Sony. Una variante denominata *HDCAM SR* impiega un tipo di nastro a densità di particelle superiore per la registrazione di video con un campionamento di colore maggiore e velocità dati più alte. Tuttavia, HDCAM SR viene supportato soltanto dai videoregistratori e non dalle videocamere.

**HDV** Sviluppato congiuntamente da diverse società, HDV adotta una forma di compressione MPEG-2 per consentire la codifica del video ad alta definizione sulle videocassette miniDV standard.

**H.264** Noto anche come *MPEG-4 parte 10* e *AVC (Advanced Video Coding)*, H.264 è in grado di distribuire il video con maggiore efficienza rispetto agli standard precedenti attraverso una gamma di bitrate. Ad esempio, H.264 offre la stessa qualità di MPEG-2 alla metà della velocità dati. H.264 è incorporato nell'architettura multimediale di Apple QuickTime 7 e verrà supportato da entrambi i formati DVD antagonisti di prossima generazione, ossia HD-DVD e Blu-ray Disc.

**HD non compresso** Si riferisce a video ad alta definizione in formato non compresso. Senza la compressione per la riduzione della velocità dati del video, il video non compresso richiederebbe l'impiego di processori per computer relativamente veloci, dischi rigidi capienti e dispositivi di acquisizione specializzati.

**WM9 HDTV** Il formato di distribuzione ad alta definizione di Microsoft è uno dei numerosi formati inclusi nel framework di Windows Media 9 (WM9). Attraverso l'adozione di uno schema di compressione intensivo, WM9 HDTV consente la codifica e la riproduzione di video ad alta definizione a velocità dati relativamente basse.

### Informazioni sui formati Web

Rispetto ad altri supporti di distribuzione, gli standard Web per la distribuzione di contenuto video e audio sono vari e non compatibili. Il pubblico visualizza il contenuto sul Web utilizzando una grande varietà di configurazioni software e hardware che supportano un'ampia gamma di larghezze di banda dei dati. Per questo motivo numerosi codec sono progettati per creare video web compatibili. Fra le impostazioni di esportazione Adobe Premiere Pro annovera una serie di impostazioni predefinite che vi aiuteranno nella formattazione di un filmato in base alle funzionalità del sistema utilizzato dal pubblico per visualizzarlo. Molti formati utilizzano le seguenti tecnologie:

**Video a scaricamento progressivo** La riproduzione di un filmato *a scaricamento progressivo* può iniziare prima che sia completamente scaricato. Il software di lettura dei filmati (ad esempio QuickTime Player, Windows Media Player o Real Player) calcola il tempo necessario per il download completo del filmato, quindi inizia la riproduzione una volta scaricata una porzione sufficiente a consentirne la riproduzione senza interruzioni.

**Streaming video** Gli oggetti multimediali in streaming distribuiscono video sul Web o su un'altra rete senza scaricare un file sul disco rigido, proprio come avviene nella trasmissione televisiva tradizionale. La velocità di trasmissione, e di conseguenza la qualità, di uno streaming video è limitata dalla larghezza di banda della rete o del modem. Durante lo streaming video sul web, potete impostare velocità di trasmissione più elevate se conoscete il tipo di accesso a Internet del probabile pubblico destinatario (ad esempio, servizio ADSL o modem via cavo). Per garantire versioni adeguate ai limiti di velocità di trasmissione dei vari dispositivi di visualizzazione, potete utilizzare la funzione *Pubblico* o *Alternativi* dell'encoder. L'implementazione dello streaming video è più efficace sull'intranet di un ufficio, dove le larghezze di banda ad alta velocità sono più comuni e costanti. I tipi di file Macromedia Flash Video, QuickTime, Windows Media e RealMedia includono i formati oggetto multimediale in streaming.

### Introduzione alla compressione video e alla velocità dati

In genere la codifica di video e audio in un formato digitale richiede di bilanciare la qualità con le capacità di memorizzazione e riproduzione. Per questo motivo, la maggior parte dei formati utilizza la compressione per ridurre le dimensioni dei file e la velocità di trasmissione dei dati. Senza compressione, un singolo fotogramma di video a definizione standard richiede circa 1 MB (megabyte) di capacità di memorizzazione. Considerando che la frequenza fotogrammi dello standard NTSC è pari a circa 30 fotogrammi al secondo, il video non compresso richiederà una velocità dati di circa 30 MB

al secondo, e quindi 45 secondi di metraggio occuperanno circa 1 GB. La velocità dati di un file DV NTSC è pari a circa 3,6 MB al secondo, e per occupare 1 GB di spazio di memorizzazione ci vogliono circa 5 minuti di metraggio. Solo la comprensione degli effetti della compressione sulla qualità e sulla velocità dati vi aiuterà a selezionare il formato e le impostazioni più adatti per il progetto in corso.

### Informazioni sulla compressione

La compressione è fondamentale per ridurre le dimensioni dei filmati che, in caso contrario, sarebbero impossibili da memorizzare, trasmettere e riprodurre correttamente. Quando eseguite l'esportazione o il rendering di un file filmato da riprodurre su un particolare tipo di dispositivo a una determinata larghezza di banda, potete scegliere un compressore/decompressore (detto anche encoder/decoder) o *codec* con cui comprimere le informazioni e generare un file riconosciuto da quel tipo di dispositivo a quella larghezza di banda.

Sono disponibili diversi codec; non esiste un unico codec valido per tutte le situazioni. Ad esempio, il miglior codec per la compressione dei video a cartoni animati in genere non è adatto ai filmati dal vivo. Quando eseguite la compressione di un file filmato, potete regolare con precisione la compressione in modo da ottenere la massima qualità su un computer, un dispositivo di riproduzione video, Internet o un lettore DVD. A seconda dell'encoder utilizzato, potete ridurre le dimensioni dei file compressi eliminando gli artefatti che interferiscono con la compressione, ad esempio movimenti casuali della fotocamera e granulosità eccessiva della pellicola.

Il codec scelto deve essere disponibile per chiunque visualizzi il video. Ad esempio, se usate un codec hardware su una scheda di acquisizione, è necessario che i destinatari del materiale dispongano della stessa scheda di acquisizione o di un codec software in grado di emularla.

Per ulteriori informazioni sulla compressione, consultate la sezione Adobe DV Compression Primer (solo in inglese) nel sito web di Adobe.

### Informazioni sui fotogrammi chiave di compressione

I fotogrammi chiave di compressione sono diversi dai fotogrammi chiave usati per controllare le proprietà di tracce e clip, quali il volume audio o la rotazione di una clip. In genere, durante l'esportazione i fotogrammi chiave di compressione sono impostati automaticamente a intervalli regolari nel filmato. Durante la compressione vengono memorizzati come fotogrammi completi. I fotogrammi compresi tra i fotogrammi chiave (fotogrammi intermedi) vengono confrontati con il fotogramma precedente e solo i dati cambiati vengono memorizzati. Questo processo può notevolmente ridurre le dimensioni dei file, secondo la spaziatura presente tra i fotogrammi chiave. Meno fotogrammi chiave e più fotogrammi intermedi danno luogo a file di dimensioni inferiori, ma generano immagini di minor qualità. Più fotogrammi chiave e meno fotogrammi intermedi danno luogo a file di dimensioni notevolmente più grandi, ma generano immagini di migliore qualità.

La scelta delle impostazioni di compressione dipende quindi dal tipo di materiale video, dal formato di trasmissione dei dati e dal fruitore finale. L'impostazione ottimale di compressione spesso viene trovata sperimentando con varie impostazioni.

### Informazioni sulla velocità dati

Con alcuni codec video potete specificare la *velocità dati*, ovvero la quantità di informazioni video elaborate al secondo durante la riproduzione. La velocità dati specificata determina in effetti la velocità dati massima poiché la velocità dati effettiva varia secondo il contenuto visivo di ogni fotogramma.

Per ottenere la migliore qualità del video codificato, impostate la velocità sul valore massimo consentito dal supporto di distribuzione finale. Se lo streaming video è destinato a utenti che accedono a Internet mediante connessione remota, questo valore può corrispondere a soli 20 kilobit al secondo; se invece prevedete di distribuire il contenuto video su DVD, può raggiungere i 7 megabit al secondo. La velocità dati specificata dipende dalla destinazione del contenuto video. Seguono alcune istruzioni sulla velocità dati per alcuni usi specifici:

**Produzione di DVD** La velocità dati deve garantire la massima qualità e allo stesso tempo far rientrare l'intero programma entro lo spazio disponibile sul DVD. In Adobe Premiere Pro la velocità dati DVD viene regolata automaticamente mediante Adobe Media Encoder quando scegliete File > Esporta > Esporta su DVD.

**Produzione di videocassette non DV** La velocità dati deve rientrare nei limiti imposti dalle risorse del computer e dal disco rigido con cui viene eseguita la riproduzione finale con registrazione sulla cassetta.



**Riproduzione dal disco rigido** Se il video finale deve essere riprodotto da un disco rigido, occorre determinare la velocità media dei dischi rigidi degli utenti finali e impostarla come velocità dati. Se il video esportato deve essere usato in un altro sistema di montaggio o importato in un'applicazione di composizione, eseguite l'esportazione con la massima qualità. Usate un codec senza perdita o il codec supportato dalla vostra scheda di acquisizione video e specificate la velocità dati supportata dal sistema di montaggio per l'acquisizione e l'elaborazione del video.

**Riproduzione da CD-ROM** La velocità dati per i video riprodotti da un CD-ROM dipende dalla velocità dell'unità. Se ad esempio state preparando un file video per un'unità CD-ROM a velocità quadrupla (600 kilobyte al secondo), impostate una velocità compresa tra 300 e 500 kilobyte al secondo per tenere conto sia della velocità dati dell'unità sia delle risorse di sistema necessarie per trasferire i dati.

**Riproduzione su Intranet** La velocità dati può raggiungere o superare 1 megabit al secondo, in funzione della velocità della rete Intranet. Essendo di dimensioni limitate, in genere le reti Intranet possono usare linee di comunicazione a velocità più alta rispetto alle linee telefoniche standard e sono quindi molto più veloci di Internet.

**Streaming video sul Web** La velocità dati deve tenere conto delle prestazioni reali che desiderate ottenere. Ad esempio, la velocità dati per lo streaming video destinato alle connessioni a 56 kilobit al secondo è spesso di 40 kilobit al secondo. I fattori quali il volume dei dati e la qualità delle linee, infatti, spesso impediscono alle connessioni telefoniche Internet di raggiungere le velocità dichiarate. Per le connessioni in banda larga, impostate la velocità dati dello streaming video su 128 kilobit al secondo.

**Scaricamento di un file video dal Web** La velocità dati è meno rilevante rispetto alle dimensioni del file video su disco, in quanto il problema principale è il tempo impiegato per scaricare il file. Tuttavia, è sempre consigliabile impostare una velocità dati più bassa per i video che devono essere scaricati. Così facendo, si riducono anche le dimensioni del file video e di conseguenza aumenta la velocità di scaricamento.



*Se usate Adobe Premiere Pro, eseguite il comando Ottieni proprietà per analizzare la velocità dati dei file che esportate.*

## Esportare su videocassetta o DVD

### Esportare su videocassetta

Potete registrare la sequenza montata su una videocassetta, direttamente dal vostro computer. Il formato e la qualità del video dipendono dalla modalità di montaggio specificata nella finestra di dialogo Impostazioni progetto.

Per registrare in un punto preciso di una cassetta, accertatevi di aver attivato la funzione di controllo del dispositivo Adobe Premiere Pro. In alternativa, potete usare l'opzione Controllo dispositivi compatibile di terzi che consente ad Adobe Premiere Pro di controllare i dispositivi di registrazione non supportati dalle impostazioni incorporate. Se non disponete di un dispositivo che possa essere controllato da Adobe Premiere Pro, potete comunque riprodurre la sequenza e registrare la riproduzione manualmente. (Consultate "Informazioni sul controllo del dispositivo" a pagina 63).

Quando registrate una sequenza DV su una cassetta DV, occorre solo una connessione IEEE 1394 con il dispositivo DV. Se invece desiderate registrare la sequenza in un formato analogico, dovete disporre di un dispositivo in grado di convertire la sequenza audio e video DV in un formato analogico mediante i connettori supportati dal videoregistratore analogico in uso. La maggior parte delle videocamere e dei videoregistratori DV supporta questo tipo di conversione; alcune videocamere DV prevedono invece che il video venga prima registrato su una cassetta DV, da riversare poi su un videoregistratore analogico.

Molte schede di acquisizione video includono un software plug-in compatibile e un comando di menu per la registrazione su videocassetta. Se le opzioni visualizzate si discostano da quelle qui descritte, consultate la documentazione della scheda di acquisizione video o del plug-in per individuare il metodo di esportazione su videocassetta più efficace.

Con il comando Esporta standard, potete masterizzare una sequenza su un masterizzatore DVD collegato. Questo metodo crea un DVD di base la cui riproduzione inizia automaticamente, inserendolo in un lettore DVD. Potete inoltre creare un file DVD compatibile. Per creare un DVD completo di menu di navigazione personalizzati, utilizzate la funzione Layout DVD. consultate "Creare DVD" a pagina 378.

**Nota:** Prima di esportare una sequenza, assicuratevi che tutte le clip contenute siano in linea.

### Per preparare una registrazione su cassetta DV

Prima di iniziare, accertatevi che il dispositivo DV (videocamera o videoregistratore) sia connesso al computer mediante un collegamento IEEE 1394. I collegamenti IEEE 1394 possono avvalersi di connettori a 4 o a 6 pin, a seconda del dispositivo.

- 1 Accendete la videocamera DV e impostate la modalità VTR (VCR).
- 2 Avviate Adobe Premiere Pro e aprite il progetto.
- 3 Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali. Fate clic su Impostazioni di riproduzione.

**Nota:** Quando create un progetto DV, la modalità di montaggio è automaticamente e permanentemente impostata sulla riproduzione DV, con impostazioni aggiuntive per la riproduzione.


4 Nell'area Esportazione della finestra di dialogo Impostazioni riproduzione, specificate il formato appropriato nel menu Dispositivo esterno. Quando la modalità di montaggio è impostata su un'impostazione predefinita per DV, le opzioni sono le seguenti:

**DV 29.97i (720 x 480)** Imposta DV NTSC, che utilizza una base temporale di 29.97 fps e campi interlacciati.

**DV 25i (720 x 576)** Imposta DV PAL, che utilizza una base temporale di 25 fps e campi interlacciati.

**DV 23.976i** Imposta DV 24P (24 fotogrammi progressivi) o 24PA (24 fotogrammi progressivi avanzati), che utilizza una base temporale di 23.976 e campi interlacciati (che diventano fotogrammi progressivamente acquisiti utilizzando lo schema pulldown).

- 5 Fate clic per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni del progetto.

 Per assegnare al videoregistratore un tempo aggiuntivo prima dell'inizio e dopo la fine della sequenza video, aggiungete un video nero prima e dopo la sequenza nella finestra Timeline. Se intendete affidare la duplicazione delle videocassette a un laboratorio di postproduzione, aggiungete almeno 30 secondi di barre colorate e toni all'inizio del programma, per facilitare la calibrazione video e audio. (Consultate "Per creare barre colorate e un tono di 1 kHz" a pagina 137.)

### Per registrare una sequenza su videocassetta con l'opzione Controllo dispositivi

Prima di esportare su videocassetta con l'opzione Controllo dispositivi, accertatevi che sia il computer sia la videocamera o il videoregistratore siano configurati correttamente per l'acquisizione video tramite il modulo di controllo dei dispositivi (consultate "Informazioni sul controllo del dispositivo" a pagina 63).

Se l'attrezzatura ha in dotazione un proprio plug-in software compatibile con Adobe Premiere Pro, le opzioni di Controllo dispositivi visualizzate potrebbero discostarsi da quelle qui descritte. (Consultate la documentazione del dispositivo in uso.)

1 Accertatevi che il videoregistratore sia acceso e la cassetta inserita correttamente. Se necessario, prendete nota del codice di tempo corrispondente al punto dal quale iniziate a registrare (in questo caso, dovete procurarvi una cassetta con segnalazione dei codici di tempo. Consultate "Per pre-registrare un codice di tempo su un nastro" a pagina 77).

2 Attivate la sequenza da esportare, quindi scegliete File > Esporta > Esporta su cassetta.

3 Perché Adobe Premiere Pro possa controllare il videoregistratore, selezionate Attiva dispositivo di registrazione e effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per specificare un particolare fotogramma sulla videocassetta dal quale iniziare la registrazione, selezionate Assembla a codice di tempo e digitate il punto di attacco. Se non selezionate questa opzione, la registrazione partirà dalla posizione corrente della cassetta.
- Per sincronizzare il codice di tempo di un dispositivo con l'inizio della registrazione, selezionate Ritarda inizio filmato e digitate il numero di quarti di fotogramma da anteporre all'inizio del filmato. Alcuni dispositivi richiedono un ritardo tra il momento in cui viene ricevuto il comando di registrazione e il momento in cui inizia la riproduzione del filmato sul computer.
- Perché Adobe Premiere Pro riavvolga la cassetta prima dell'ora di inizio specificata in modo che il videoregistratore possa raggiungere una velocità costante, selezionate Preroll e digitate il numero di fotogrammi da riprodurre prima dell'inizio della registrazione. Per molti videoregistratori sono sufficienti 150 fotogrammi (5 secondi).

4 Nella sezione Opzioni, selezionate una delle seguenti opzioni:

**Interrompi dopo fotogrammi saltati** Termina automaticamente l'esportazione se un numero specificato di fotogrammi non viene esportato correttamente. Specificate il numero nella casella.

**Segnala fotogrammi saltati** Genera un rapporto di testo che segnala i fotogrammi saltati.

**Rendering audio prima di esportare** Impedisce alle sequenze contenenti effetti audio complessi di determinare fotogrammi saltati durante l'esportazione.

5 Fate clic su Registra. Se non intendete effettuare altre registrazioni dopo la comparsa del messaggio Registrazione riuscita nell'opzione Stato, fate clic su Annulla per chiudere la finestra di dialogo Esporta su cassetta.

***Nota:** Se desiderate usare l'opzione Controllo dispositivi ma questa non è disponibile, fate clic su Annulla. Scegliete Modifica > Preferenze, fate clic su Controllo dispositivi, verificate che il dispositivo in uso sia configurato correttamente e fate clic su OK. A questo punto, riprovate a registrare su cassetta.*

## Per registrare una sequenza su videocassetta senza l'opzione Controllo dispositivi

Potete esportare su videocassetta senza attivare il controllo dispositivi. A questo scopo, dovrete gestire manualmente i controlli per la riproduzione in Adobe Premiere Pro e quelli per la registrazione sul dispositivo.

- 1 Attivate la sequenza da esportare.
- 2 Verificate che la sequenza venga riprodotta sul videoregistratore o sulla videocamera. In caso contrario, ripetete la procedura per la preparazione di un programma DV destinato alla registrazione su videocassetta, o consultate la documentazione del dispositivo analogico in uso.
- 3 Verificate che il videoregistratore sia acceso e la cassetta riavvolta nella posizione di inizio della registrazione.
- 4 Posizionate l'indicatore del tempo attuale all'inizio della sequenza (o dell'area di lavoro, secondo necessità).
- 5 Premete il tasto di registrazione (Record) sul dispositivo.
- 6 Premete il Pulsante Riproduci nel monitor Programma.
- 7 Al termine del programma, premete il pulsante di interruzione nel monitor Programma, quindi il tasto di interruzione sul dispositivo.

# Esportare su file

## Esportare un video in un file

Una sequenza modificata è costituita da clip che fanno riferimento ai file multimediali corrispondenti sul disco rigido. Mentre l'esportazione di una sequenza su videocassetta o DVD continua a dipendere da questi file sorgente, l'esportazione di un file filmato, immagini fisse o audio crea un nuovo file indipendente. È inoltre possibile esportare una clip sorgente. Ad esempio, potete utilizzare un fotogramma come immagine fissa in una sequenza o ricomprimere una clip video in un altro formato.

Durante l'esportazione di un file, il rendering e la visualizzazione nel formato scelto richiede tempo. Il tempo di rendering dipende dalla velocità di elaborazione del sistema, dalla natura dei file multimediali sorgente e dai requisiti di elaborazioni richiesti dalle impostazioni selezionate.

Adobe Premiere Pro prevede due possibilità per l'esportazione di un file. Potete usare uno dei comandi di esportazione standard o potete usare Adobe Media Encoder:

**Esportazione standard** Utilizzate il comando Esportazione standard per creare un file filmato nei formati standard, ad esempio come quelli inclusi in Microsoft DV AVI o QuickTime. Il comando Esporta filmato consente inoltre di esportare altri formati di file, ad esempio una sequenza di TIFF o GIF con animazione. Utilizzate i comandi Esporta immagine e Esporta audio per creare rispettivamente un'immagine fissa o un file audio.

**Adobe Media Encoder** Con Adobe Media Encoder potete creare file in formato MPEG-1, MPEG-2 o Web compatibili utilizzando QuickTime, RealMedia o Windows Media. Adobe Media Encoder contiene le numerose impostazioni offerte


da questi formati e include le impostazioni predefinite destinate all'esportazione di file compatibili con particolari supporti di distribuzione, quali ad esempio i DVD, i CD-ROM e Internet.

### Consultate anche

“formati di file: supportati per l'esportazione” a pagina 357

### Per esportare un file filmato

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per esportare una sequenza, selezionate la sequenza nel pannello Timeline o monitor Programma.
  - Per esportare una clip, selezionate la clip nel monitor Sorgente o pannello Progetto.
- 2 Per specificare un intervallo di fotogrammi da esportare, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - In una sequenza, definite l'area di lavoro.
  - In una clip, impostate i punti di attacco e di stacco.
- 3 Scegliete File > Esporta > Filmato.
- 4 Fate clic su Impostazioni ed effettuate le selezioni opportune.
- 5 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni.
- 6 Specificate un percorso e un nome di file, quindi fate clic su OK. Per annullare l'esportazione, premete Esc. L'annullamento potrebbe richiedere alcuni secondi.

 *Con Salva e Carica nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati, potete salvare e in seguito caricare rapidamente le impostazioni usate più di frequente. È utile poter caricare le impostazioni salvate in precedenza, in particolare se si devono creare tipi diversi di file video (ad esempio, NTSC e video per il Web) dallo stesso progetto.*

### Consultate anche

“Impostazioni di esportazione” a pagina 357

### Per esportare i dati relativi ai marcatori nei file AVI

Adobe Premiere Pro consente l'esportazione dei dati relativi ai marcatori. L'esportazione dei dati relativi ai marcatori risulterà utile se intendete creare un DVD con Adobe Encore DVD. Se esportate i dati relativi ai marcatori e definite un marcatore specifico per i capitoli in Adobe Premiere Pro, Encore DVD riconoscerà tale marcatore e vi permetterà di creare collegamenti rapidi durante la creazione del DVD. Potete esportare anche i commenti aggiunti ai marcatori.

- 1 Scegliete File > Esporta > Filmato.
- 2 Nella finestra di dialogo Esporta filmato, fate clic su Impostazioni.
- 3 Per Tipo file, scegliete un formato AVI (Microsoft AVI non compresso, Microsoft AVI o Microsoft DV AVI) quindi fate clic su Impostazioni di compilazione.
- 4 Selezionate le opzioni che vi permettono di specificare quali dati esportare. Selezionate Esporta marcatori senza numero se desiderate includere i marcatori con campi vuoti (questa opzione è utile se desiderate conservare solo il marcatore).
- 5 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Compila impostazioni, quindi specificate le altre opzioni desiderate nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati.

### Per esportare una GIF o una GIF con animazione

Le GIF con animazione sono il formato più adatto per la grafica animata a colori in tinta unita e con fotogrammi di piccole dimensioni, come i logo aziendali animati. Il formato funziona meglio con la grafica sintetica che non con i filmati dal vivo. Questo formato è comodo in quanto visualizzabile in quasi tutti i browser Web senza richiedere la presenza di plug-in aggiuntivi. Non è tuttavia possibile includere l'audio nei file GIF con animazioni. L'esportazione della GIF con animazione

avviene in modo analogo agli altri file (accertatevi, tuttavia, di aver scelto GIF con animazione come tipo di file), a eccezione del fatto che è possibile specificare opzioni speciali facendo clic su Compila impostazioni nella finestra di dialogo Esporta filmato.

**Nota:** Per risultati ottimali, verificate il funzionamento dei file GIF con animazione in un browser Web prima della loro distribuzione.

- 1 Scegliete File > Esporta > Filmato.
- 2 Nella finestra di dialogo Esporta filmato, fate clic su Impostazioni.
- 3 Per Tipo file, scegliete un formato GIF o GIF con animazione, quindi fate clic su Compila impostazioni.
- 4 Specificate le seguenti opzioni, se disponibili:

**Dithering** Selezionate questa opzione per simulare i colori che non sono disponibili nella tavola dei colori sicuri per Internet usata dai browser Web. I colori non disponibili vengono simulati da pattern di distribuzione dei pixel dei colori disponibili. I colori in dithering possono sembrare granulosi, ma in genere questa procedura migliora la gamma cromatica apparente e l'aspetto delle sfumature. Deselezionate questa opzione per spostare i colori non disponibili sul colore più simile successivo nella tavola dei colori; questa impostazione può provocare brusche transizioni tra i colori.

**Trasparenza** Selezionate Nessuna nel menu per creare il filmato all'interno di un rettangolo opaco. Selezionate Intensa per convertire un colore in un'area trasparente; fate clic su Colore per specificare il colore. Selezionate Leggera per convertire un colore in un'area trasparente e attenuarne i bordi; fate clic su Colore per specificare il colore.

**Ciclo continuo** Selezionate questa opzione affinché la GIF con animazione sia riprodotta all'infinito senza interruzioni. Deselezionatela se la GIF con animazione deve essere riprodotta una sola volta. Questa opzione non è disponibile per le sequenze GIF.

- 5 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Compila impostazioni, quindi specificate le altre opzioni desiderate nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati.

## Esportare sequenze di immagini fisse

I filmati sono estremamente utili per eseguire le anteprime con facilità. Tuttavia, una sequenza di immagini fisse da una composizione può essere usata per la creazione di filmati e le presentazioni desktop. Potete usare una sequenza di immagini fisse nei seguenti modi:

- Trasferire i fotogrammi su pellicola mediante un registratore per pellicola.
- Creare immagini fisse per sistemi video di qualità elevata.
- Creare immagini fisse e usarle in una presentazione.
- Selezionare immagini per pubblicare o creare storyboard.
- Esportare immagini sorgente per programmi di grafica nei quali è possibile eseguire modifiche e ritocchi e reimportare le immagini in After Premiere Pro come elementi del metraggio.

### Per esportare una serie di immagini fisse

Potete esportare una clip o una sequenza come una sequenza di immagini fisse, con ogni fotogramma esportato come file immagine a parte. Questa procedura può essere utile per elaborare una clip con applicazioni di animazione o grafica tridimensionale che non consentono l'importazione dei formati di file video, o con programmi di animazione che richiedono sequenze di immagini fisse. Quando esportate una sequenza di immagini fisse, Adobe Premiere Pro numera automaticamente i file.


- 1 Scegliete File > Esporta > Filmato.
- 2 Fate clic su Impostazioni.
- 3 In Tipo di file scegliete un formato di sequenza di immagini fisse, ad esempio, Windows Bitmap, GIF, Targa o TIFF. Se scegliete un formato video o GIF con animazione, tutti i fotogrammi verranno esportati nello stesso file.
- 4 Scegliete i fotogrammi da esportare nel menu Intervallo.
- 5 Fate clic su Video, quindi specificate le opzioni desiderate.

- 6 Fate clic su Fotogramma chiave e rendering, specificate le opzioni, quindi fate clic su OK.
- 7 Specificate il percorso in cui esportare tutti i file di immagini fisse. È bene specificare una cartella vuota, in modo da non mescolare i file della sequenza con altri file.
- 8 Per impostare la numerazione della sequenza, digitate un nome di file numerato. Per specificare il numero di cifre nel nome del file, determinate quante cifre saranno necessarie per numerare tutti i fotogrammi, quindi aggiungete gli zeri necessari. Se ad esempio volete esportare 20 fotogrammi e il nome del file deve essere composto da cinque cifre, digitate Car000 come primo nome di file (gli altri file verranno denominati: Car00001, Car00002, ..., Car00020).
- 9 Fate clic su OK per esportare la sequenza di immagini fisse.

### Per esportare un'immagine fissa

Potete esportare qualsiasi fotogramma come file di immagini fisse.

- 1 Scegliete File > Esporta > Fotogramma.
- 2 Fate clic su Impostazioni.
- 3 Scegliete un formato in Tipo file. Fate clic su Compila impostazioni per il tipo di file selezionato (se l'opzione è disponibile), specificate le opzioni e fate clic su OK. Per le Impostazioni di compilazione disponibili per Compuserve GIF, consultate “Per esportare una GIF o una GIF con animazione” a pagina 354.
- 4 Fate clic su Video, quindi specificate le opzioni desiderate.
- 5 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei fotogrammi.
- 6 Specificate un percorso e un nome di file, quindi fate clic su OK.

 Quando esportate le immagini fisse da un supporto DV per l'uso con la grafica o i video a pixel quadrati, potete evitare distorsioni impostando l'opzione Proporzioni pixel su Pixel quadrati (1.0) e l'opzione Dimensioni fotogramma tra 720 x 480 e 640 x 480 pixel.

### Per esportare l'audio come file

Potete esportare l'audio di qualsiasi sequenza, senza video, in un file audio. Quando esportate l'audio, l'opzione Video viene automaticamente deselezionata e non risulta disponibile.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per esportare una sequenza, selezionate la sequenza nel pannello Timeline o monitor Programma.
  - Per esportare una clip, selezionate la clip nel monitor Sorgente o pannello Progetto.
- 2 Per specificare un intervallo di fotogrammi da esportare, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - In una sequenza, definite l'area di lavoro.
  - In una clip, impostate i punti di attacco e di stacco.
- 3 Scegliete File > Esporta > Audio.
- 4 Fate clic su Impostazioni ed effettuate le selezioni opportune (consultate “Impostazioni di esportazione:Audio” a pagina 360).
- 5 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni.
- 6 Specificate un percorso e un nome di file, quindi fate clic su OK. Per annullare l'esportazione, premete Esc. L'annullamento potrebbe richiedere alcuni secondi.

**Nota:** Per esportare l'audio, potete anche usare Esporta > Adobe Media Encoder deselezionando l'opzione Video.

### Consultate anche

“formati di file: supportati per l'esportazione” a pagina 357

## Impostazioni di esportazione

Scegliendo File > Esporta > Filmato, Fotogramma o Clip audio, potete specificare le impostazioni che determinano il tipo di file, la compressione e così via. Facendo clic sul pulsante Impostazioni si apre la finestra di dialogo corrispondente al tipo di esportazione: Impostazioni per l'esportazione dei filmati, Impostazioni per l'esportazione dei fotogrammi, Impostazioni per l'esportazione delle clip audio. Si tratta di varianti della stessa finestra di dialogo, con opzioni limitate in base al tipo di esportazione. Inizialmente, le impostazioni corrispondono alle Impostazioni del progetto configurate all'inizio del progetto stesso. Tuttavia, potrebbe essere necessario modificare le impostazioni conformemente agli obiettivi di output prefissati. Consultate le sezioni di riferimento appropriate per ulteriori istruzioni sulla scelta delle impostazioni di esportazione.

***Nota:** Sebbene le finestre di dialogo Impostazioni di progetto e Impostazioni per l'esportazione di filmati / fotogrammi / clip audio abbiano lo stesso aspetto, offrono tuttavia opzioni differenti e regolano impostazioni diverse.*

***Nota:** Le applicazioni software di alcune schede di acquisizione dispongono di proprie finestre di dialogo con opzioni specifiche. Se le opzioni visualizzate sono diverse da quelle qui descritte, consultate la documentazione della scheda di acquisizione o del modulo plug-in.*

### formati di file: supportati per l'esportazione

Adobe Premiere Pro può esportare una varietà di formati video e audio. In Adobe Premiere Pro è possibile che siano disponibili altri formati, installati dalle schede di acquisizione video o aggiunti con altri moduli plug-in.

#### Formati video

- Advanced Authoring Format (AAF)
- Macromedia Flash Video (FLV)
- Microsoft AVI e DV AVI
- GIF con animazione
- MPEG-1 (e MPEG-1-VCD)
- MPEG-2 (e MPEG-2-DVD)
- RealMedia
- QuickTime
- Windows Media

#### Formati solo audio

- Microsoft AVI e DV AVI
- MPG
- PCM
- Dolby® Digital/AC3
- WMA
- RealMedia
- QuickTime
- Windows Audio Waveform (WAV)

#### Formati per immagini fisse

- Targa (TGF/TGA)
- TIFF
- Windows Bitmap (BMP)

#### Formati per le sequenze

- GIF, sequenza
- Targa, sequenza

- TIFF, sequenza
- Windows Bitmap, sequenza

## Consultate anche

“Formati di file supportati per l'importazione” a pagina 61

### Impostazioni di esportazione: generali

Le seguenti opzioni sono disponibili nel pannello Generali delle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati, Impostazioni per l'esportazione di fotogrammi e Impostazioni per l'esportazione di audio:

**Tipo file** Scegliete il tipo di file da esportare dal menu. Dal tipo di file selezionato dipendono le altre opzioni di impostazione per l'esportazione di filmati.

**Compila impostazioni** Fate clic per accedere alle opzioni specifiche per il formato. I formati AVI e GIF includono le impostazioni di compilazione. Consultate “Per esportare una GIF o una GIF con animazione” a pagina 354 e “Per esportare i dati relativi ai marcatori nei file AVI” a pagina 354.

**Intervallo** Consente di scegliere se esportare un'intera sequenza o una clip o un intervallo di fotogrammi specificati: l'area di lavoro di una sequenza o dall'attacco allo stacco di una clip.

**Esporta video** Selezionate questa opzione per esportare le tracce video, deselezionatela per impedire l'esportazione delle tracce video.

**Esporta audio** Selezionate questa opzione per esportare le tracce audio, deselezionatela per impedire l'esportazione delle tracce audio.

**Aggiungi al progetto a operazione ultimata** Selezionate questa opzione per aggiungere il file esportato al pannello Progetto a esportazione completata.

**Segnale acustico a operazione ultimata** Selezionate questa opzione affinché venga emesso un segnale acustico al termine dell'esportazione.

**Opzioni di incorporamento** Questa opzione consente di scegliere se includere un collegamento al progetto nel file esportato. Quando un file contiene tali informazioni di collegamento al progetto, potete aprire e modificare il progetto originale da un altro progetto di Adobe Premiere Pro o da un'altra applicazione che supporti il comando Modifica originale. Selezionate Progetto da questo menu per incorporare le informazioni relative al collegamento nel file esportato; scegliete Nessuna se non desiderate includere l'informazione. Questa opzione non è disponibile per tutti i formati o durante l'esportazione di una clip sorgente. (Consultate “Per modificare una clip nell'applicazione originale” a pagina 145.)

### Impostazioni di esportazione: video

Le seguenti opzioni sono disponibili nel pannello Video delle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati e Impostazioni per l'esportazione di fotogrammi:

**Compressore** Scegliete il codec che Adobe Premiere Pro deve usare durante l'esportazione di un file, quindi fate clic su Configura (se disponibile) per impostare le opzioni relative al codec selezionato. I codec disponibili dipendono dal tipo di file scelto nel pannello Generali delle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati o Impostazioni per l'esportazione di fotogrammi.

**Nota:** Se non riuscite a trovare le opzioni fornite dal codec in uso, consultate la documentazione fornita dal produttore hardware. Alcuni codec inclusi nelle schede di acquisizione video richiedono l'impostazione delle opzioni di compressione in finestre di dialogo specifiche, invece che come descritto in questa sezione.

**Profondità del colore** Scegliete la *profondità del colore*, cioè il numero di colori da includere nel video che volete esportare. Questo menu non è disponibile se la compressione selezionata supporta solo una profondità pari a un colore. Alcuni codec consentono di specificare anche una tavola colori a 8 bit (256 colori) nel caso di un programma video per la riproduzione a 8 bit (ad esempio, per far corrispondere i colori di una pagina Web o di una presentazione). Fate clic su Tavola (se disponibile), quindi selezionate Crea tavola da filmato per ricavare la tavola colori dai fotogrammi usati nel programma video, o Carica tavola per importare una tavola colori preparata e salvata in precedenza. Potete caricare tavole colori nei



formati ACO (campioni colore di Photoshop), ACT (tavola colori di Photoshop) o PAL (tavola di Windows, solo Windows).

**Nota:** Con il formato QuickTime potete associare una tavola di 256 colori a un filmato con qualunque profondità. Potete specificare una tavola per i filmati a 24 bit da usare per la riproduzione sui monitor a 8 bit; inoltre per evitare che la tavola “lampeggi”, potete associarla a più filmati. Il formato Video for Windows supporta l'associazione di tavole colori solo ai filmati a 8 bit.

**Dimensioni fotogramma** Indicate le dimensioni in pixel dei fotogrammi video da esportare. Selezionate 4:3 per vincolare le dimensioni dei fotogrammi al rapporto di 4:3 usato dai televisori standard. Alcuni codec supportano anche altre dimensioni dei fotogrammi. Quando si aumentano le dimensioni dei fotogrammi, vengono visualizzati più particolari ma viene richiesto più spazio su disco e più tempo di elaborazione per la riproduzione.

**Frequenza fotogrammi** Scegliete il numero di fotogrammi al secondo per il video da esportare. Alcuni codec supportano set specifici di frequenze fotogrammi. Aumentando la frequenza fotogrammi vengono create animazioni più fluide (sulla base della frequenza originale delle clip sorgenti) ma viene occupato più spazio su disco.

**Proporzioni pixel** Scegliete le proporzioni dei pixel in funzione del tipo di output. Quando le proporzioni dei pixel (mostrate tra parentesi) sono diverse da 1.0, vengono usati pixel rettangolari in output. Poiché in genere sui computer sono usati i pixel quadrati, il contenuto basato su pixel non quadrati apparirà allungato se visualizzato su un computer, ma con le corrette proporzioni se visualizzato su un monitor per video. (Consultate “Proporzioni dei pixel comuni per le risorse” a pagina 30.)

**Qualità** Trascinate il cursore, se disponibile, o digitate un valore per intervenire sulla qualità dell'immagine del video esportato e, di conseguenza, sulle dimensioni del file. Se usate lo stesso codec per acquisire ed esportare e avete eseguito il rendering delle anteprime di una sequenza, potete risparmiare tempo facendo corrispondere le impostazioni di qualità di esportazione a quelle dell'acquisizione originale. Aumentando la qualità oltre le impostazioni originali non si accresce la qualità, ma si allungano i tempi di rendering.

**Limita velocità dati a: \_K/secondo** Selezionate questa opzione (se disponibile per il codec selezionato) e specificate una velocità dati che agisca da limite massimo per la quantità di dati video generati dal video esportato durante la riproduzione.

**Nota:** In alcuni codec i valori di qualità e velocità dati sono correlati, per cui regolando un'opzione anche l'altra varia.

**Ricomprimi** Selezionate questa opzione per esportare un file video con una velocità dati inferiore a quella specificata. Scegliete Sempre nel menu Ricomprimi per comprimere tutti i fotogrammi, anche quelli con velocità dati inferiore a quella specificata; scegliete Mantieni velocità dati per preservare la qualità e comprimere solo i fotogrammi con velocità dati superiore a quella specificata. La ricompressione dei fotogrammi già compressi può degradare la qualità delle immagini. Deselezionate Ricomprimi per evitare di applicare le impostazioni di compressione correnti alle clip che non sono state modificate dopo essere state montate nel programma.

### Impostazioni di esportazione: Fotogramma chiave e rendering

Le seguenti opzioni sono disponibili nel pannello Fotogramma chiave e rendering delle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati e Impostazioni per l'esportazione di fotogrammi:

**Campi** Scegliete un'opzione eventualmente richiesta per il supporto finale che intendete usare. Nessun campo (impostazione predefinita) equivale alla scansione progressiva ed è l'impostazione corretta per la riproduzione sul computer e per pellicole cinematografiche. Scegliete Prima campo superiore o Prima campo inferiore se esportate il video per un supporto interlacciato (NTSC, PAL o SECAM). L'opzione scelta dipende dal dispositivo hardware che verrà usato.

**Deinterlaccia metraggio video** Selezionate questa opzione se il contenuto del video nella sequenza è interlacciato e l'esportazione viene eseguita su un supporto non interlacciato (pellicola cinematografica o video a scansione progressiva). La deinterlacciatura può anche semplificare l'applicazione di effetti di alta qualità in altre applicazioni, come Adobe After Effects. Se il contenuto della sequenza non dispone di campi, non selezionate questa opzione e selezionate Nessun campo nell'opzione Campi.

**Ottimizza fermi immagine** Selezionate questa opzione per usare in modo efficace le immagini fisse nei file video esportati. Ad esempio, se un'immagine fissa ha una durata di 2 secondi in un progetto impostato su 30 fps, Adobe Premiere Pro crea un solo fotogramma di 2 secondi invece di 60 fotogrammi di 1/30 di secondo ciascuno. Questa opzione consente di risparmiare spazio su disco quando usate i fermi immagine. Deselezionatela solo se il file video esportato presenta problemi di riproduzione dei fermi immagine.

**Fotogramma chiave ogni \_fotogrammi** Selezionate questa opzione e specificate il numero di fotogrammi dopo i quali il codec deve creare un fotogramma chiave durante l'esportazione del video.

**Aggiungi fotogrammi chiave ai marcatori** Selezionate questa opzione per creare i fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei marcatori nella finestra Timeline. In questo caso, devono essere già presenti i marcatori nella finestra Timeline (consultate “Per aggiungere un marcatore di sequenza senza numero” a pagina 131 e “Per aggiungere un marcatore numerato” a pagina 132).

**Aggiungi fotogrammi chiave ai punti di montaggio** Selezionate questa opzione per creare un fotogramma chiave in corrispondenza dei punti di montaggio nella finestra Timeline.

***Nota:** Alcuni codec non consentono di controllare i fotogrammi chiave. In questi casi le opzioni precedenti non sono disponibili.*

## Consultate anche

“Informazioni sul video interlacciato e non interlacciato” a pagina 120

“Informazioni sulla compressione” a pagina 350

### Impostazioni di esportazione:Audio

Le seguenti opzioni sono disponibili nel pannello Audio delle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati e Impostazioni per l'esportazione di clip audio:

**Compressore** Specificate il codec da applicare per la compressione audio. I codec disponibili dipendono dal tipo di file specificato nel pannello Generali della finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati o di clip audio. Alcuni tipi di file e schede di acquisizione video supportano solo l'audio non compresso, che garantisce la massima qualità, ma occupa più spazio su disco. Consultate la documentazione della scheda di acquisizione prima di scegliere il codec audio.

**Impostazioni avanzate** Fate clic per accedere alle opzioni specifiche per il codec. Questa opzione non è disponibile per tutti i codec. Consultate la documentazione del codec o il sito Web dello sviluppatore per ulteriori istruzioni sulla scelta delle impostazioni avanzate.

**Frequenza campionamento** Scegliete una frequenza maggiore per aumentare la frequenza di conversione dell'audio in un valore digitale discreto o *campionato*. Frequenze di campionamento maggiori producono livelli superiori di qualità audio, ma anche file di dimensioni maggiori; frequenze di campionamento inferiori producono una qualità inferiore, ma riducono le dimensioni dei file. Tuttavia, impostando la frequenza di campionamento a valori superiori alla frequenza di campionamento audio al momento della registrazione, il livello di qualità non aumenta. L'impostazione di una frequenza diversa dall'audio dei file sorgente, o *ricampionamento*, richiede più tempo di elaborazione. Per evitare il ricampionamento, acquisite l'audio con la frequenza di esportazione.

**Tipo campionamento** Scegliete una profondità di bit più elevata per incrementare l'accuratezza dei campioni audio, che può migliorare la gamma dinamica e ridurre la distorsione, in modo particolare se l'audio è soggetto a un'ulteriore elaborazione, quale l'applicazione del filtro o il ricampionamento. Profondità di bit più elevate incrementano anche il tempo di elaborazione e le dimensioni del file; bitrate inferiori riducono il tempo di elaborazione e le dimensioni del file. Tuttavia, impostando la profondità di bit a valori superiori alla profondità di bit audio al momento della registrazione, il livello di qualità non aumenta.

**Canali** Specifica quanti canali audio si trovano nel file esportato (consultate “Informazioni sui canali nelle clip audio” a pagina 163). Se scegliete un numero di canali inferiore a quelli presenti nella traccia master della sequenza, l'audio viene sottoposto a downmixing (consultate “Informazioni sulle tracce audio in una sequenza” a pagina 162).

**Interlacciato** Specificate con quale frequenza i dati audio devono essere inseriti tra i fotogrammi video nel file esportato. Consultate la documentazione della scheda di acquisizione per le impostazioni consigliate. Il valore di 1 fotogramma significa che durante la riproduzione del fotogramma l'audio rimane caricato nella RAM e sarà riprodotto fino alla comparsa del fotogramma successivo. Se l'audio si interrompe durante la riproduzione, è possibile che il valore di interlacciatura richieda l'elaborazione dell'audio con una frequenza superiore a quella supportata dal computer. Aumentando il valore, vengono memorizzati segmenti audio più lunghi, che richiedono quindi un'elaborazione meno frequente. Tuttavia valori elevati richiedono maggiori risorse RAM. La maggior parte dei dischi rigidi attuali operano al meglio con valori di interlacciatura compresi tra 0,5 e 1 secondo.

# Adobe Media Encoder

## Informazioni su Adobe Media Encoder

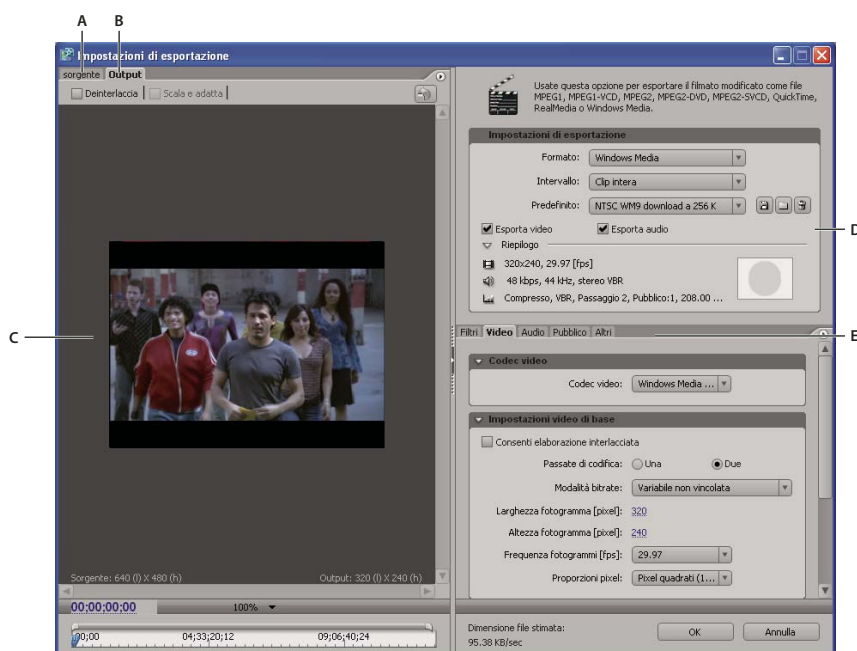
Adobe Media Encoder è un meccanismo di codifica adottato da programmi quali Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects e Adobe Encore DVD e Adobe Encore DVD per l'output su determinati formati multimediali. A seconda del programma, Adobe Media Encoder fornisce una finestra di dialogo specializzata Impostazioni di esportazione contenente le numerose impostazioni relative a certi formati di esportazione, quali MPEG-1, MPEG-2 e quelli realizzati per la distribuzione di contenuti su Internet. Per ciascun formato, la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione presenta una serie di impostazioni predefinite adatte a particolari supporti di distribuzione. Potete inoltre salvare impostazioni predefinite personalizzate da condividere con altri utenti o ricaricare, in base alle necessità.

Sebbene in ciascun programma l'aspetto della finestra di dialogo Impostazioni di esportazione cambi leggermente e la procedura di accesso alla stessa sia diversa, la forma e il funzionamento generali sono uniformi. La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione contiene sempre un'area per la specificazione di impostazioni di esportazione generali (ad esempio, Formato, Intervallo, Impostazione predefinita e tracce da esportare) e un'area dotata di pannelli suddivisi in schede. I tipi di pannelli suddivisi in schede disponibili dipendono dal formato e dall'impostazione predefinita specificati. Un menu nei pannelli contiene comandi specifici del formato selezionato.

Quando esportate un file di filmato da distribuire su supporti diversi dalla televisione a schermo intero a frequenza fotogrammi completa, è spesso necessario deinterlacciare i fotogrammi, ritagliare l'immagine o applicare determinati filtri. Attraverso la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, Adobe Media Encoder offre queste attività come opzioni di pre-rendering perché è preferibile eseguirle prima di codificare il file. Potete inoltre specificare attività di post-codifica, tra cui la generazione di un file di registro o il caricamento automatico del file esportato su un server specificato.

## Esportare usando Adobe Media Encoder

In Adobe Premiere Pro, la finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione include un'ampia area di immagine che è possibile attivare/disattivare tra due pannelli. Il pannello Sorgente vi consente di vedere il video sorgente e applicare le opzioni di ritaglio in modo interattivo. Il pannello Output include una funzione di deinterlacciatura e mostra l'aspetto delle dimensioni della clip e delle proporzioni pixel (PAR) dopo l'elaborazione. Sotto ogni immagine della visualizzazione compaiono una visualizzazione del tempo e un righello temporale contenente un indicatore del tempo corrente (CTI) e una barra dell'area di visualizzazione. Questi controlli operano come quelli presenti nel monitor Sorgente e nel monitor Programma. Altri pannelli includono varie impostazioni di codifica, in base al formato selezionato.



Finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione

A. Pannello Sorgente B. Pannello Output C. Area di immagine D. Impostazioni per l'esportazione E. Pannelli per le impostazioni Video, Audio e Pubblico

## Consultate anche

“Esportare un video in un file” a pagina 353

### Per passare dalla visualizzazione Sorgente alla visualizzazione Output

- 1 Selezionate la sequenza o la clip da esportare, quindi scegliete **File > Esporta > Adobe Media Encoder**.
- 2 Nella finestra di dialogo delle Impostazioni per l'esportazione, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per visualizzare l'immagine dopo l'elaborazione, fate clic sulla scheda **Output**.
  - Per alternare le visualizzazioni, fate clic sul pulsante **Passa alla sorgente/Passa all'Output**

### Per impostare le proporzioni dei pixel dell'anteprima dell'immagine

- 1 Selezionate la sequenza o la clip da esportare, quindi scegliete **File > Esporta > Adobe Media Encoder**.
- 2 Nel menu del pannello Sorgente od Output, scegliete una delle seguenti opzioni:

**Anteprima proporzioni corretta** Visualizza l'immagine correggendo le differenze tra le proporzioni pixel (PAR) originali dei file sorgente e lo schermo del computer.

**Anteprima 1:1 pixel** Visualizza l'immagine utilizzando PAR quadrate. Se le proporzioni pixel originali del file sorgente utilizzano pixel non quadrati, l'immagine può apparire distorta sullo schermo del computer.

## Consultate anche

“Proporzioni dei pixel comuni per le risorse” a pagina 30

### Per usare i controlli dell'area di visualizzazione della finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione

- Per ridimensionare l'immagine video, scegliete un'impostazione di scala nel menu **Livello di zoom**. Scegliendo **Adatta** ridimensiona l'immagine per adattarla all'area di immagine disponibile nel pannello, il livello di zoom non agisce sul file sorgente o sul file esportato, ma solo sull'immagine nella finestra di dialogo.
- Per scorrere il video, trascinate la visualizzazione del codice di tempo oppure fate clic su di essa e inserite un numero valido.

- Per scorrere il video con i controlli del righello temporale, fate clic o trascinate il righello temporale sotto l'immagine per impostare l'indicatore del tempo corrente (CTI).
- Per modificare la porzione visibile del righello temporale, trascinate la barra dell'area di visualizzazione sopra il righello temporale. Avvicinando le estremità della barra dell'area di visualizzazione, il righello viene visualizzato con maggiore dettaglio; allontanandole viene ingrandita la visualizzazione del righello. Trascinate la parte centrale della barra dell'area di visualizzazione per modificare la porzione visibile del righello temporale.

## Per esportare un file con Adobe Media Encoder

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per esportare una sequenza, selezionate la sequenza nel pannello Timeline o monitor Programma.
- Per esportare una clip, selezionate la clip nel monitor Sorgente o pannello Progetto.

2 Per specificare un intervallo di fotogrammi da esportare, effettuate una delle seguenti operazioni:

- In una sequenza, definite l'area di lavoro.
- In una clip, impostate i punti di attacco e di stacco.

3 Scegliete File > Esporta > Adobe Media Encoder.

4 Nell'area Impostazioni per l'esportazione di Adobe Media Encoder, specificate le seguenti opzioni:

**Formato** Specificate il tipo di file multimediale da esportare. I formati includono MPEG-1, MPEG-2, Macromedia Flash Video, QuickTime, RealMedia e Windows Media. Per esportare altri formati di file, utilizzate il comando File > Esporta > Filmato, Fotogramma o Audio. (Consultate "Esportare un video in un file" a pagina 353.)

**Intervallo** Scegliete se esportare l'intera sequenza o clip, oppure un intervallo di fotogrammi che specificherete: l'area di lavoro di una sequenza, oppure dal punto di attacco al punto di stacco di una clip.

**Predefinito** Scegliete l'opzione che meglio soddisfa i vostri requisiti di esportazione. Potete personalizzare le impostazioni e salvarle come nuova impostazione predefinita.

**Esporta video** Selezionate questa opzione per includere il video nel file esportato; deselezionatela per escludere il video dal file esportato.

**Esporta audio** Selezionate questa opzione per includere l'audio nel file esportato; deselezionatela per escludere l'audio dal file esportato.

5 Per personalizzare le opzioni predefinite, fate clic su una scheda disponibile (Video, Audio e così via) e specificate le opzioni appropriate.

6 Per ritagliare l'immagine, specificate le opzioni di ritaglio nel pannello Sorgente. Per deinterlacciare l'immagine, selezionate Deinterlaccia nel pannello Output.

7 Per specificare i dati XMP, scegliete Info XMP nel menu del pannello a schede, quindi inserire le informazioni nella finestra di dialogo.

***Nota:** L'opzione Info XMP è disponibile durante l'esportazione dei formati MPEG-1, MPEG-2 o QuickTime.*


8 Fate clic su OK per iniziare la codifica.

## Impostazioni predefinite personalizzate


Durante l'esportazione con Adobe Media Encoder, la scelta di un Formato attiva automaticamente un elenco di impostazioni predefinite associate progettate per particolari scenari di distribuzione. La selezione di un'impostazione predefinita, a sua volta, attiva le relative opzioni nei vari pannelli di impostazione (Video, Audio e così via). Nella maggior parte dei casi, una delle impostazioni predefinite fornite corrisponde agli obiettivi di output. Tuttavia, potete regolare i parametri dell'impostazione predefinita esistente e salvare le impostazioni personalizzate come nuova impostazione predefinita da condividere con altri e ricaricare secondo le esigenze.

***Nota:** Il supporto tecnico Adobe può fornire assistenza solo per le impostazioni predefinite di Media Encoder incluse in Adobe Premiere Pro.*


**Per creare e salvare l'impostazione predefinita**

- 1 Nel pannello Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder, scegliete un formato e un intervallo.
  - 2 Per Predefinito, scegliete l'impostazione predefinita che corrisponde maggiormente alle impostazioni desiderate.
  - 3 Per escludere il video e l'audio dal file esportato, deselezionate la relativa opzione nel pannello Impostazioni di esportazione.
  - 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Per personalizzare le impostazioni video, specificate le opzioni desiderate nel pannello Video (consultate “Opzioni Video di Adobe Media Encoder” a pagina 366).
    - Per personalizzare le impostazioni audio, specificate le opzioni desiderate nel pannello Audio (consultate “Opzioni Audio di Adobe Media Encoder” a pagina 368).
    - Per personalizzare le impostazioni Alternativi, Pubblico o Multiplexer, specificate le opzioni desiderate nel relativo pannello (consultate “Opzioni Alternative e Pubblico di Adobe Media Encoder” a pagina 368 e “Opzioni predefinite per il multiplexing MPEG” a pagina 367).
  - 5 Per personalizzare i metadati, scegliete Info XMP nel menu del pannello a schede, quindi inserire le informazioni nella finestra di dialogo (consultate “Informazioni sui metadati XMP” a pagina 370).
  - 6 Per ritagliare il video sorgente, utilizzate i controlli presenti nel pannello Sorgente; per deinterlacciare il video, selezionate l'opzione nel pannello Output (consultate “Opzioni di pre-rendering” a pagina 371).
- Nota:** L'alterazione di qualsiasi impostazione modifica il nome dell'impostazione predefinita in "Personale" fino al salvataggio delle impostazioni come nuova impostazione predefinita.*
- 7 Al termine dell'operazione di personalizzazione di un'impostazione predefinita, fate clic sul pulsante Salva .
  - 8 Digitate un nome per l'impostazione predefinita.
  - 9 Effettuate una delle seguenti operazioni, quindi fate clic su OK:
    - Per includere i filtri specificati nel pannello Filtri dell'impostazione predefinita, selezionate Salva filtri.
    - Per includere le opzioni specificate nel pannello Altri (ad esempio le impostazioni FTP), selezionate Salva le opzioni "Altri".


**Per importare un'impostazione predefinita**

- 1 In Adobe Media Encoder, scegliete il formato e l'impostazione predefinita che desiderate importare.
- 2 Fate clic sul pulsante Importa predefinito .
- 3 Individuate la posizione in cui si trova l'impostazione predefinita, selezionatela e fate clic su Apri.
- 4 Digitate un nome per l'impostazione predefinita, specificate altre opzioni e fate clic su OK.

**Per esportare un'impostazione predefinita**

- 1 In Adobe Media Encoder, scegliete il formato e l'impostazione predefinita che desiderate esportare.
- 2 Premete Alt e fate clic sul pulsante Salva predefinito .
- 3 Selezionate il percorso in cui salvare l'impostazione predefinita, scegliete un nome, quindi fate clic su Salva. Adobe Premiere Pro salverà l'impostazione predefinita come file .vpr.

**Per eliminare delle impostazioni predefinite personalizzate**

- 1 In Adobe Media Encoder, scegliete il formato e l'impostazione predefinita che desiderate eliminare.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per eliminare una specifica impostazione predefinita, fate clic sul pulsante Elimina predefinito .
  - Per eliminare tutte le impostazioni predefinite, tenete premuti i tasti Ctrl e Alt e fate clic sul pulsante Elimina predefinito.
- 3 Fate clic su OK per confermare l'eliminazione.

## Opzioni formato Adobe Media Encoder

Quando effettuate esportazioni usando Adobe Media Encoder, nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione dovete selezionare un formato che determinerà le opzioni disponibili nella finestra di dialogo stessa. Selezionate il formato che meglio si adatta al vostro output. In Adobe Premiere Pro, le opzioni formato includono:

**MPEG1** Uno degli standard definiti da Motion Picture Experts Group (MPEG) per la distribuzione di video e audio associato a valori di bitrate attorno a 1,5 Mbit/sec. Solitamente i filmati MPEG1 sono adatti per formati di distribuzione quali CD-ROM e file scaricabili su web.

**MPEG1-VCD** Una variante dello standard MPEG-1 per VCD (Video Compact Disk). Il VCD è un'alternativa più economica rispetto al DVD, ma di qualità inferiore. VCD utilizza CD registrabili standard e può essere riprodotto in un'unità CD-ROM standard. La qualità del formato è paragonabile a quella di una videocassetta VHS.

**MPEG2** Uno degli standard definiti da Motion Picture Experts Group (MPEG) per la distribuzione di video e audio associato a valori di bitrate attorno a 15 Mbit/sec. MPEG 2 permette di realizzare video a schermo completo e di elevata qualità.

**MPEG2-DVD** Un sottoinsieme dello standard MPEG-2 progettato per la codifica su supporti DVD (Digital Video Disk). I DVD costituiscono un formato di distribuzione ampiamente diffuso e possono essere riprodotti sulle unità DVD dei computer o su ricevitori lettori DVD. Un file DVD MPEG-2 può essere codificato direttamente su DVD per creare un filmato la cui riproduzione inizia automaticamente (nota come riproduzione automatica) o può essere utilizzato in un programma di authoring (ad esempio Adobe Encore DVD) per creare un DVD con menu di navigazione e altre funzioni.

**MPEG2-SVCD** Una variante dello standard MPEG-2 per SVCD (Super Video Compact Disk).

**Macromedia Flash Video (FLV)** Il formato Macromedia per lo streaming video e audio sul Web e altri reti.

**QuickTime** Architettura multimediale Apple Computer che include numerosi codec. La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder è particolarmente utile per impostare le opzioni relative ai codec degli oggetti multimediali in streaming di QuickTime.

**Real Media** Formato multimediale per lo streaming video e audio sul Web o altre reti. Gli oggetti multimediali in streaming distribuiscono video sul Web o su un'altra rete senza scaricare un file, proprio come avviene nella trasmissione televisiva tradizionale.

**Windows Media** Una delle architetture multimediali di Microsoft che include numerosi codec, in modo particolare quelli necessari per la distribuzione sul Web. La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder è utile per impostare le opzioni relative ai codec degli oggetti multimediali in streaming di Windows Media.

***Nota:** Per informazioni dettagliate su ogni formato, consultate il sito Web dello sviluppatore.*

## Consultate anche

“Introduzione ai formati di file video” a pagina 348

## Opzioni Filtri di Adobe Media Encoder

Disturbi, granulosità e artefatti simili possono interferire con una corretta compressione delle immagini. Per questo motivo, in alcuni casi potete ridurre le dimensioni del file di output finale applicando un filtro di riduzione del disturbo a un'immagine o un filmato prima dell'avvio della compressione.

Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, potete specificare se applicare un filtro di riduzione del disturbo prima della compressione, nonché impostare la quantità del filtro.

Se desiderate rimuovere dal progetto il disturbo e la granulosità per motivi diversi dalla riduzione delle dimensioni del file compresso, è consigliabile utilizzare gli effetti Disturbo e granulosità di Adobe Premiere Pro o After Effects.

## Opzioni Video di Adobe Media Encoder

Le opzioni disponibili nella scheda Video di Adobe Media Encoder dipendono dal formato specificato nell'area Impostazioni di esportazione. Le impostazioni Video includono alcune o tutte le seguenti opzioni:

**Codec** Specifica il codec impiegato per codificare il video da quelli disponibili nel sistema. Il termine *codec* è un'abbreviazione delle parole *compressore/decompressore* o *codificatore/decodificatore*.

**Qualità** Specifica la qualità della codifica. In generale, i valori più alti determinano un aumento dei tempi di rendering e delle dimensioni dei file.

**Standard TV** Adatta l'output agli standard NTSC o PAL.

**Larghezza fotogramma** Ridimensiona le proporzioni orizzontali del fotogramma di output in base alla larghezza specificata.

**Altezza fotogramma** Ridimensiona le proporzioni verticali del fotogramma di output in base all'altezza specificata.

**Frequenza fotogrammi** Frequenza fotogrammi di output per i formati NTSC e PAL.

**Ordine campo** Specifica se i fotogrammi del file di output sono interlacciati e in caso affermativo, se è prioritario nell'ordine di scansione il campo superiore o inferiore. (consultate "Informazioni sul video interlacciato e non interlacciato" a pagina 120).

**Proporzioni pixel** Specifica il rapporto tra larghezza e altezza di ciascun pixel, il che determina il numero di pixel necessari per raggiungere determinate proporzioni dell'immagine. Alcuni formati utilizzano pixel quadrati, mentre altri usano pixel non quadrati.

**Codifica bitrate** Specifica se il codec raggiunge un bitrate costante o variabile nel file esportato:

- **Codifica con bitrate costante (CBR)** Comprime ciascun fotogramma del video sorgente fino al limite fisso specificato, in modo da generare un file con velocità dati fissa. Pertanto, i fotogrammi contenenti dati più complessi vengono compressi in misura maggiore, mentre i fotogrammi meno complessi vengono compressi in misura minore.
- **Codifica con bitrate variabile (VBR)** Consente una variazione della velocità dati del file esportato entro un intervallo specificato. Poiché una certa quantità di compressione riduce la qualità di un'immagine complessa più di quanto non faccia in un'immagine semplice, la codifica VBR comprime meno i fotogrammi complessi e di più i fotogrammi semplici.

In generale, un'immagine risulta complessa e più difficile da comprimere in maniera efficace se contiene molti dettagli o se differisce notevolmente dai fotogrammi precedenti come accade nelle scene contenenti animazioni.

**Nota:** Nel confronto tra file CBR e VBR dello stesso contenuto e delle stesse dimensioni di file, potete delineare le seguenti generalizzazioni: Un file CBR può essere riprodotto in maniera più affidabile su una gamma più ampia di sistemi perché le velocità dati fisse richiedono un minore impiego di risorse nei lettori multimediali e nei processori dei computer. Tuttavia, un file VBR tende a fornire una qualità dell'immagine migliore perché VBR adatta il grado di compressione al contenuto dell'immagine.

**Bitrate** Specifica il numero di megabit di riproduzione al secondo per il file codificato. (Questa opzione è disponibile soltanto se selezionate CBR come opzione di Codifica bitrate)

Le seguenti opzioni vengono visualizzate solo se avete selezionato VBR come valore Codifica bitrate:

**Passate di codifica** Specifica quante volte l'encoder deve analizzare la clip prima di eseguire la codifica. L'uso di più passaggi aumenta i tempi di codifica del file, ma in genere determina una compressione più efficace e una qualità dell'immagine migliore. (Adobe After Effects non supporta più passate di codifica).

**Bitrate di destinazione** Specifica il numero di megabit di riproduzione al secondo per il file codificato.

**Bitrate massimo** Specifica il numero massimo di megabit di riproduzione al secondo che l'encoder deve consentire.

**Bitrate minimo** Specifica il numero minimo di megabit di riproduzione al secondo che l'encoder deve consentire. La velocità in bit minima varia in funzione del formato. Per il formato MPEG-2 - DVD, la velocità di trasferimento minima deve essere di almeno 1,5 Mbps.

**Fotogrammi M** Specifica il numero di fotogrammi B (fotogrammi bidirezionali) tra due fotogrammi I (fotogrammi interni) e P (fotogrammi previsti) consecutivi.



**Fotogrammi N** Specifica il numero di fotogrammi tra i fotogrammi I (fotogrammi interni). Questo valore deve essere un multiplo del valore M.

**GOP chiuso ogni** Specifica la frequenza di ciascun GOP chiuso (Closed Group of Pictures), il quale non può fare riferimento ai fotogrammi non compresi nel GOP chiuso. Ciascun GOP è costituito da una sequenza di fotogrammi I, B e P (questa opzione è disponibile soltanto se scegliete il formato MPEG-1 or MPEG-2).

**Inserimento GOP automatico** Se è selezionata, questa opzione imposta l'inserimento automatico di GOP (Group of Pictures) (questa opzione è disponibile soltanto se scegliete il formato MPEG-1).

***Nota:** I formati MPEG-1 e MPEG-2 comprendono numerose opzioni avanzate non elencate qui. Nella maggior parte dei casi, la selezione di un formato o di un'impostazione predefinita per l'output finale determina l'impostazione automatica delle opzioni appropriate. Per informazioni dettagliate sulle opzioni non riportate, consultate le specifiche di settore per i formati MPEG-1 (ISO/IEC 11172) e MPEG-2 (ISO/IEC 13818).*

## Opzioni predefinite per il multiplexing MPEG

Le opzioni predefinite per il multiplexing determinano il modo in cui After Effects e Adobe Premiere Pro uniscono i dati video e audio MPEG in un unico flusso. Le opzioni disponibili dipendono dal formato MPEG scelto.

Se scegliete il formato MPEG-2, tutte le opzioni relative al multiplexer fornite dallo standard MPEG possono essere controllate manualmente. Nella maggior parte dei casi è preferibile selezionare un formato MPEG specifico per il supporto di output in uso (ad esempio, MPEG-2 DVD).

MPEG, formato	ISO/IEC, standard
MPEG-4	ISO/IEC 14496
MPEG-2	ISO/IEC 13818
MPEG-1	ISO/IEC 11172

Per ulteriori informazioni sulle opzioni disponibili, eseguite una ricerca in Internet relativa agli standard ISO/IEC per i formati MPEG.

## Informazioni su MPEG

MPEG è il nome di un insieme di formati di file specificati da ISO/IEC Moving Picture Experts Group. I formati MPEG comprendono diversi metodi di compressione. La creazione da altri formati video di questi formati file basati su fotogramma richiede un processore potente e molto tempo.


**MPEG-1** Utilizzato normalmente per Internet e CD-ROM, offre una qualità delle immagini comparabile alla qualità VHS in formato di fotogramma da un quarto dello schermo.

**MPEG-2** Offre una qualità video superiore rispetto a MPEG-1. Come standard per la compressione video per il video DVD è stata scelta una forma specifica di MPEG-2, ossia *MPEG-2 conforme a DVD*.

**MPEG-4** Offre molte delle funzioni di MPEG-1 e MPEG-2 e aggiunge supporto per l'interattività. Comporta una compressione migliore e riduce le dimensioni dei file mantenendo lo stesso livello di qualità percettivo di MPEG-2. MPEG-4 parte 10 è lo standard HD DVD.

After Effects e Adobe Premiere Pro dispongono di numerose impostazioni predefinite di MPEG che consentono di ottimizzare la qualità dell'output per vari tipi di progetti. Se avete esperienza nella codifica MPEG, potete perfezionare ulteriormente i progetti nelle situazioni di riproduzione specifiche attraverso la personalizzazione delle impostazioni predefinite disponibili nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.

In After Effects potete creare video DVD MPEG-2 e MPEG-2. In Adobe Premiere Pro potete creare vari tipi di video MPEG con il comando File > Esporta > Adobe Media Encoder o esportare direttamente su video conforme a DVD con il comando Esporta su DVD; il video esportato su DVD viene automaticamente trascodificato in MPEG-2 se non è già in tale formato.

 *After Effects e Adobe Premiere Pro aggiungono metadati ai file MPEG-2, i quali possono essere letti da Adobe Encore DVD e usati come informazioni ausiliarie nella creazione di DVD. Questi metadati contengono informazioni che consentono a Adobe Encore DVD di eseguire il multiplexing di audio e video, generare automaticamente marcatori capitolo DVD e generare informazioni Modifica originale. Per ulteriori informazioni, consultate l'Aiuto di Adobe Encore DVD.*

## Opzioni Audio di Adobe Media Encoder

Le opzioni disponibili nella scheda Audio della finestra di dialogo Impostazioni di esportazione dipendono dal formato specificato nell'area Impostazioni di esportazione. Alcune opzioni audio comunemente usate sono le seguenti:

**Codec** Specifica il codec utilizzato per la codifica dell'audio:

- **SurCode per Dolby Digital 5,1** Formato di codifica di alta qualità, sviluppato per l'audio digitale a canali multipli ed encoder più usato per i video DVD.
- **MainConcept MPEG Audio** Encoder di alta qualità sviluppato dalle tecnologie multimediali di MainConcept, in dotazione con Adobe Premiere Pro e Adobe After Effects.
- **PCM (Pulse-Code Modulation) Audio** Formato audio senza perdita con campionamento a 48 kHz. I file in questo formato tendono ad avere dimensioni più grandi rispetto agli altri formati.

**Formato audio** Definisce il tipo di audio.

**Bitrate** Specifica la velocità di trasferimento dei dati audio in uscita. In generale, i valori di bitrate più alti determinano qualità e dimensioni di file maggiori. Questa opzione è disponibile Dolby Digital, MainConcept MPEG e alcuni codec audio Windows Media.

***Nota:** Le opzioni non documentate in questa sede sono specifiche del formato scelto. Per informazioni dettagliate, consultate le specifiche del formato selezionato.*

## Opzioni Alternative e Pubblico di Adobe Media Encoder

La specificazione di un codec per gli oggetti multimediali in streaming nei formati RealMedia o Windows Media attiva le opzioni Pubblico, mentre i codec per gli oggetti multimediali in streaming QuickTime attivano un gruppo di opzioni analogo denominato Alternative. Entrambi i tipi di opzioni consentono di generare variazioni di un filmato adatte a velocità di rete diverse. Il software del lettore multimediale associato al formato rileva e seleziona la versione più appropriata per garantire una riproduzione fluida. Il formato Windows Media, ad esempio, include opzioni Pubblico quali Modem (56 Kbps) e Modem banda larga o cavo/DSL (384 Kbps). Tuttavia, mentre QuickTime genera singoli filmati adatti a ciascun tipo di esportazione, RealMedia e Windows Media generano un unico filmato contenente le variazioni.

***Nota:** Alcune impostazioni specifiche dei codec non vengono documentate in questa sede. Per ulteriori informazioni su un codec particolare, consultate la documentazione fornita dal relativo sviluppatore.*

### Per aggiungere opzioni Alternative o Pubblico

- 1 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder specificate un formato in grado di supportare gli oggetti multimediali in streaming (QuickTime, RealMedia o Windows Media) e scegliete un'opzione di streaming dal menu Impostazione predefinita.
- 2 Selezionate le schede Filtri, Video, Audio e Altri e specificate le opzioni desiderate.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per l'output di RealMedia o Windows Media, selezionate il riquadro Pubblico e specificate le opzioni desiderate.
  - Per l'output di QuickTime, selezionate il riquadro Alternative e specificate le opzioni desiderate.
- 4 Con uno dei riquadri selezionato, scegliete Aggiungi/Rimuovi pubblico (o Aggiungi/Rimuovi alternative) dal menu del pannello (fate clic sulla freccia nell'angolo superiore destro del pannello).
- 5 Nella finestra di dialogo Seleziona pubblico(o Seleziona alternative) fate clic su Aggiungi.
- 6 Nella finestra di dialogo Pubblico sistema (o Alternative sistema) selezionate le opzioni appropriate agli utenti finali e fate clic su OK.
- 7 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Seleziona pubblico (o Seleziona alternative).

*Nota:* Potete disporre di un massimo di dieci alternative o pubblici. Se necessario, potete eliminare e aggiungere quello che ritenete opportuno.

### Per copiare o eliminare un'alternativa o un pubblico

- 1 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder specificate un formato in grado di supportare gli oggetti multimediali in streaming (QuickTime, RealMedia o Windows Media) e scegliete un'opzione di streaming dal menu Impostazione predefinita.
- 2 Selezionate le schede Filtri, Video, Audio e Altri e specificate le opzioni desiderate.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per l'output di RealMedia o Windows Media, selezionate il riquadro Pubblico e specificate le opzioni desiderate.
  - Per l'output di QuickTime, selezionate il riquadro Alternative e specificate le opzioni desiderate.
- 4 Con uno dei riquadri selezionato, scegliete Aggiungi/Rimuovi pubblico (o Aggiungi/Rimuovi alternative) dal menu del pannello (fate clic sulla freccia nell'angolo superiore destro del pannello).
- 5 Nella finestra di dialogo Seleziona pubblico (o Seleziona alternative) selezionate l'elemento che desiderate copiare o eliminare e fate clic su Duplica o Rimuovi.
- 6 Se state copiando un elemento, fate clic sul nome dell'elemento duplicato, spostate leggermente il mouse in modo da evidenziarlo, digitate un nuovo nome e quindi premete Invio.
- 7 Al termine, fate clic su OK.

*Nota:* La rimozione di un elemento dall'elenco Alternative o Pubblico non può essere annullata.

### Per specificare le opzioni Alternativi per QuickTime

- 1 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder, specificate QuickTime per Formato, quindi scegliete un'opzione streaming dal menu Predefiniti.
- 2 Nel pannello Alternativi, selezionate una delle seguenti opzioni:

**Loop** Riproduce il filmato in ciclo continuo.

**Comprimi intestazione filmato** Riduce le dimensioni del file.

**Riproduzione automatica** Riproduce automaticamente il filmato, senza effettuare alcuna richiesta al visualizzatore.

- 3 Per creare un filmato che sarà distribuito con il software QuickTime Streaming Server, selezionate Perserver di streaming, quindi specificate un'opzione nel menu discesa Filmato hint:

**Non indipendente** Per alcune delle informazioni necessarie per la riproduzione il file dipende dal file del filmato principale, il quale deve trovarsi anch'esso sul server.

**Indipendente e ottimizzato** Il file contiene tutte le informazioni necessarie per la riproduzione ed è ottimizzato per il server. L'ottimizzazione consente al server di supportare un numero maggiore di utenti, ma incrementa notevolmente le dimensioni del file.

**Indipendente** Il file contiene tutte le informazioni necessarie alla riproduzione.

*Nota:* Un filmato suggerito contiene tutte le informazioni necessarie per lo streaming video su una rete.

- 4 Per usare gli alternativi, selezionate Filmato alternativo e specificate le seguenti opzioni:

**Prefisso nome file alternativo** Specifica il nome dei file root per gli alternativi.

**Creare file di riferimento e filmato fallback** Crea un file di riferimento e trasforma un file alternativo in un filmato.

*Nota:* Il filmato di riferimento contiene un elenco di riferimento agli alternativi (filmati che impiegano velocità di trasferimento dati diverse, progettate per diverse velocità di rete). Un file di fallback è un filmato specificato per la riproduzione nel caso in cui gli alternativi non corrispondano alla configurazione dell'utente, o se il software usato è obsoleto e non riconosce gli alternativi.

**Percorso destinazione** Specifica la posizione in cui sono memorizzati gli alternativi. Potete digitare il nome del percorso o fare clic sul pulsante Sfoglia per spostarvi nella posizione desiderata utilizzando una finestra di dialogo.

## Per specificare le opzioni RealMedia

**1** Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder, specificate RealMedia per Formato, quindi scegliete un'opzione streaming dal menu Predefiniti.

**2** Per consentire all'utente di registrare il file, selezionate Consenti registrazione.

**3** Specificate una delle opzioni seguenti:

**Una passata** Analizza il video e lo codifica in un singolo processo.

**Due passate** Analizza il video per ottimizzare la compressione, quindi lo codifica. Questo metodo offre una migliore qualità rispetto alla singola passata, ma richiede più tempo.

**4** Per la codifica del bitrate, scegliete un metodo di codifica bitrate costante o variabile.

**5** Per specificare un bitrate manualmente, utilizzate il cursore o inserite un valore. I valori di bitrate disponibili per la regolazione dipendono dal tipo di codifica bitrate specificato nel punto 4.

## Per specificare le opzioni Pubblico di Windows Media

**1** Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder, specificate Windows Media per Formato, quindi scegliete un'opzione streaming dal menu Predefiniti.

**2** Nel pannello Pubblico, specificate un'opzione per Output:

**Compresso** indica che è stato applicato il codec selezionato nella scheda Video. Si tratta dell'impostazione predefinita e in genere la più appropriata per la maggior parte degli utenti.

**Non compresso** Indica che non è stata applicata alcuna compressione. Poiché questa impostazione genera file di grandi dimensioni, non è la più appropriata per la maggior parte degli utenti.

## Opzioni Altri di Adobe Media Encoder

Il riquadro Altri della finestra di dialogo Impostazioni di esportazione consente di caricare il file esportato su un server FTP (File Transfer Protocol) dotato di spazio di memorizzazione designato per la condivisione di file. FTP è un metodo comune di trasferimento dei file attraverso una rete ed è particolarmente utile nella condivisione di file relativamente grossi mediante una connessione a Internet. Richiedete all'amministratore del server le informazioni necessarie per il collegamento al server. Il pannello Altri comprende le seguenti opzioni:

**Nome server** Immettete l'indirizzo DNS o IP del server contenente il sito FTP.

**Porta** Specificate il numero assegnato alla porta di comando del server FTP, il quale per impostazione predefinita è 21.

**Directory remota** Immettete l'indirizzo di accesso al server FTP, espresso come percorso di file.

**Login utente** Immettete l'identità dell'utente configurata dall'amministratore del server.

**Password** Immettete la password se il server è protetto da password.

**Tentativi** Specificate il numero di tentativi di connessione al server nel caso in cui questa non venga stabilita.

**Invia file locale nel Cestino** Elimina la copia locale del file esportato dopo il suo caricamento sul server FTP.

**Test** Verifica la connessione al server FTP.

**Dettagli registro** Specifica se generare un file di registro e seleziona le informazioni contenute in esso (errori, avvertenze, impostazioni e tempo di rendering dei fotogrammi).

## Informazioni sui metadati XMP

I *metadati* sono informazioni descrittive che possono essere cercate ed elaborate tramite computer. La piattaforma metadati estensibile di Adobe (XMP, eXtensible Metadata Platform) consente di inserire metadati in un file per fornire informazioni sul contenuto di un file. Le applicazioni che supportano XMP possono leggere, modificare e condividere queste informazioni su database, formati file e piattaforme diverse. Alcuni programmi di Adobe, ad esempio, Adobe Bridge, possono utilizzare o gestire informazioni XMP.

Potete specificare la codifica dei metadati XMP in un file da esportare con Adobe Media Encoder quando selezionate un formato MPEG-1 o MPEG-2.

## Opzioni di pre-rendering

In generale, è consigliabile applicare alcune opzioni di elaborazione (ad esempio le opzioni di deinterlacciatura e ritaglio) a un file esportato prima di codificarlo in base a un formato particolare. Questa operazione può evitare la presenza di artefatti visivi associati all'esecuzione delle stesse operazioni dopo la codifica. Le opzioni di ritaglio specificati nel pannello Sorgente e l'opzione di deinterlacciatura specificata nel pannello Output della finestra di dialogo Impostazioni sono applicate prima della codifica e vengono talvolta chiamate *opzioni di pre-codifica*.

**Nota:** Potete accedere all'opzione *Filtro di riduzione del rumore* (anch'essa considerata un'operazione di pre-codifica) selezionando la scheda *Filtri*.

### Per deinterlacciare la sorgente prima della codifica

❖ Nel pannello Output della finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, selezionate *Deinterlaccia*.

### Per ritagliare la sorgente prima della codifica

- 1 Nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione, fate clic sulla scheda *Sorgente* per attivare il pannello *Sorgente*.
- 2 Selezionate il pulsante *Ritaglia* ed eseguite una delle seguenti operazioni:
  - Per ritagliare l'immagine in modo interattivo, trascinate le maniglie angolo o laterali della casella di ritaglio intorno all'immagine sorgente.
  - Per ritagliare l'immagine in modo numerico, inserite i valori per *Sinistra*, *Alto*, *Destra*, *Basso*, in pixel.
  - Per vincolare le proporzioni dell'immagine ritagliata, scegliete un'opzione dal menu *Proporzioni Ritaglio*.
- 3 Fate clic sulla scheda *Output* per visualizzare l'anteprima dell'immagine ritagliata.
- 4 Per eliminare le aree nere generate dall'operazione di ritaglio, fate clic su *Scala e adatta*.

**Nota:** Quando procedete alla codifica vera e propria del video, assicuratevi che nel programma di codifica siano impostati valori di altezza e larghezza corrispondenti alle impostazioni specificate. La dimensione minima alla quale è possibile ritagliare l'immagine è 40 pixel per 40 pixel.

# Effettuare l'esportazione per il montaggio e la collaborazione in linea

## Esportare un EDL

Con Adobe Premiere Pro 1.5 potete esportare il progetto come lista decisionale di montaggio (EDL) in formato CMX3600. Si tratta del formato più diffuso e affidabile tra tutti i formati EDL.

Quando impostate un progetto in Adobe Premiere Pro dal quale dovrete esportare una lista EDL, accertatevi che siano soddisfatti i criteri elencati di seguito.

- Le liste EDL funzionano in modo ottimale con i progetti che contengono non più di una traccia video, due tracce audio stereo e nessuna sequenza nidificata. Le liste EDL garantiscono inoltre l'integrità di gran parte delle transizioni standard, dei fermi fotogramma e delle variazioni di velocità delle clip.
- Acquisite e archiviate tutto il materiale sorgente con il codice di tempo corretto.
- La scheda di acquisizione deve essere dotata di un controllo di dispositivo che usi i codici di tempo.
- Prima di iniziare le riprese, assicuratevi che le videocassette abbiano un numero di bobina univoco e siano state formattate con il codice tempo.

## Per esportare un progetto di Adobe Premiere Pro in formato EDL

- 1 Aprite o salvate il progetto da esportare come lista EDL.
- 2 Controllate che la finestra Progetto sia aperta e scegliete File > Esporta > Esporta come EDL.
- 3 Specificate un nome e una posizione per il file EDL e fate clic su Salva.
- 4 Nella finestra di dialogo Esportazione EDL, scegliete una sequenza da esportare. Specificate le tracce audio e video da esportare. Potete esportare una traccia video e un massimo di quattro canali audio.
- 5 Fate clic su OK.

## Informazioni sull'esportazione AAF

Il formato AAF (Advanced Authoring Format) è un formato di file multimediale che consente lo scambio di metadati e oggetti multimediali digitali tra piattaforme, sistemi e applicazioni di tipo diverso. Applicazioni di authoring che supportano il formato AAF, quali la famiglia di prodotti per il montaggio Avid Xpress (solitamente denominati "Avid Xpress") leggono e scrivono i dati in file AAF. AAF è uno standard di interscambio file ampiamente diffuso per il montaggio video.

Il comando di Adobe Premiere Pro per l'esportazione in formato AAF vi permette di esportare file di progetti AAF contenenti dati relativi a clip, sequenze e montaggio.

Affinché il progetto che state per esportare sia perfettamente conforme alle specifiche generali AAF e compatibile con un prodotto Avid Xpress, considerate quanto segue:

- I file AAF esportati da Adobe Premiere Pro sono compatibili con la famiglia di prodotti per il montaggio Avid Xpress (Avid Xpress DV, Avid Xpress Pro e Avid Xpress Pro HD) e non sono stati sperimentati con altre applicazioni.
- Le transizioni devono apparire solo tra due clip e non devono essere adiacenti all'inizio o alla fine di una clip. La lunghezza di ogni clip deve essere almeno uguale alla lunghezza della rispettiva transizione.
- Se una clip ha due transizioni (una sull'attacco e una sullo stacco), la lunghezza della clip deve essere almeno uguale alla somma delle lunghezze delle due transizioni.
- Quando assegnate un nome alle clip e alle sequenze in Adobe Premiere Pro, evitate di usare caratteri speciali, caratteri accentati o caratteri che possano in qualche modo compromettere l'analisi di un file XML. Alcuni caratteri da evitare sono /, >, <, \* e ü.
- Dopo l'esportazione da Adobe Premiere Pro e l'importazione in Avid Xpress, i file AAF non vengono ricollegati automaticamente al materiale filmato originale. Per ristabilire il collegamento, usate l'opzione per l'importazione in batch Offline Only (Solo non in linea) disponibile in Avid Xpress.

## Per esportare un file in formato AAF

- 1 Scegliete Progetto > Esporta progetto in formato AAF.
- 2 Se richiesto di salvare il progetto, fate clic su Continua per salvarlo e procedete con l'esportazione.
- 3 Specificate un nome e una posizione per il file salvato e fate clic su Salva.

## Informazioni sul plug-in AAF

Il plug-in per l'esportazione in formato AAF esegue la conversione dei progetti di Adobe Premiere Pro come riportato di seguito:

**Video e audio mono/stereo "cut-only"** Il plug-in supporta pienamente questi elementi di un progetto. Il plug-in non esegue la conversione di panning, guadagno e variazioni del livello audio, né dell'audio surround 5.1. I canali audio stereo vengono scissi in due tracce nella sequenza Avid Xpress.

**Velocità delle clip** Il plug-in esegue la conversione delle variazioni di velocità delle clip video (lento, veloce, indietro) nell'unico effetto supportato in Avid Xpress, l'effetto movimento (Motion Effect). Viene convertita anche la velocità delle clip applicata alle sequenze nidificate. In Avid Xpress non è disponibile un'opzione equivalente all'effetto movimento (Motion Effect) per quanto riguarda l'audio. Se la variazione della velocità rende la clip audio più lunga rispetto all'oggetto multimediale sorgente, il plug-in estende di conseguenza la clip audio, mantenendo lo stesso inizio e colmando la differenza

con un elemento di riempimento. Potete intervenire su queste parti della sequenza manualmente nel sistema di montaggio di Avid.

**File acquisiti in batch o ridigitalizzati** Il plug-in conserva il nome del nastro specificato nel file AAF. Potete usare la funzionalità di registrazione batch (Batch Record) disponibile in Avid Xpress per riacquisire l'oggetto multimediale dal nastro.

**Materiale filmato di varie dimensioni** Il plug-in esporta il progetto a piena risoluzione. Con l'importazione però tutto il metraggio viene ridimensionato in base alla risoluzione specificata nel progetto AVID.

**Sequenze nidificate** Il plug-in ricostruisce la composizione master a partire dalle sequenze nidificate seguendo un andamento ricorsivo, dal momento che Avid Xpress non supporta il collegamento con le sequenze nidificate). Nel file AAF non ci sarà quindi alcun collegamento tra la composizione master e le sequenze nidificate.

**Titoli** Dopo la conversione tramite plug-in, in Avid Xpress i titoli sono trasformati in semplici oggetti multimediali non in linea.

**Gerarchia dei raccoglitori** Avid Xpress colloca tutti gli elementi in un unico raccoglitore. I progetti composti da più raccoglitori vengono convertiti in un raccoglitore unico.

**File di grafica** Il plug-in salva un riferimento a tutti i file originali, tuttavia in Avid Xpress la compatibilità è ristretta ai formati che supporta. (consultate la documentazione di Avid Xpress per informazioni sui formati di file di grafica supportati).

**Elementi del progetto** Dopo la conversione tramite plug-in di clip sintetiche, in Avid Xpress tutte le impostazioni relative a Barre e toni, Video nero, Mascherino colore e Contatore universale sono trasformate in semplici oggetti multimediali non in linea.

**Marcatori di sequenze e clip** Dopo la conversione tramite plug-in, in Avid Xpress tutti i marcatori di sequenza (ad eccezione dei marcatori di attacco e stacco sequenza) sono trasformati in segnaposto sulla traccia TC1 (del codice di tempo. I campi Capitolo, URL e Frame di destinazione non vengono convertiti perché non esistono campi equivalenti in Avid Xpress. Dopo la conversione tramite plug-in, in Avid Xpress i marcatori di clip sono trasformati in marcatori di segmenti.

***Nota:** Il plug-in per l'esportazione in formato AAF ignora i marcatori che si trovano oltre la fine della sequenza.*

**Posizione dell'indicatore del tempo corrente** Nel file esportato, l'indicatore del tempo corrente conserva la posizione che aveva in origine, ma solo se tale posizione rientra nella durata della sequenza. altrimenti il plug-in pone l'indicatore del tempo corrente alla fine della sequenza Avid Xpress.

**Clip raggruppate** Dopo l'importazione tutte le clip raggruppate vengono separate e trattate singolarmente.

**Transizioni ed effetti** Le transizioni e gli effetti che vengono esportati da Adobe Premiere Pro in formato AAF sono identificati in modo univoco in Avid Xpress. Per reperire una tabella delle transizioni e degli effetti supportati, consultate il sito Web Adobe.

## Informazioni su Project Manager

Project Manager di Adobe Premiere Pro può facilitare e snellire il flusso di lavoro riducendo le dimensioni del progetto e raggruppando i file associati al progetto.

Project Manager riduce le dimensioni del progetto creandone una nuova versione, denominata *progetto tagliato*. Nel progetto tagliato i riferimenti dei file vengono modificati in modo tale che il progetto faccia riferimento solo alle parti di elementi di metraggio usati nelle sequenze. Con Project Manager è possibile copiare le parti che interessano dei file multimediali sorgente; queste parti serviranno da file sorgente del progetto tagliato, altrimenti il progetto tagliato riporterà gli elementi del metraggio specificati come offline, cosicché possiate acquisirli da videoregistratore. (Quest'ultimo metodo risulta utile quando si utilizza un flusso di lavoro di montaggio offline/online, in cui sostituirete il metraggio di bassa qualità usato per il montaggio con il metraggio di alta qualità usato per l'esportazione). Con entrambi i metodi i requisiti di spazio del progetto risultano ridotti in quanto utilizzerete solo i file multimediali necessari per creare ed esportare le sequenze del progetto; i file multimediali sorgente potranno così essere archiviati o eliminati.

Project Manager è utile anche per rendere compatto, o *raggruppare*, un progetto. Con il raggruppamento dei file il progetto corrente e tutti i file multimediali associati vengono copiati in una singola ubicazione. Questa funzione è utile quando dovete raccogliere tutti i file memorizzati in varie ubicazioni e preparare un progetto da condividere o archiviare.

Quando create un progetto tagliato e relativi file sorgente, tenete a mente quanto segue. Project Manager copia solo parti del metraggio sorgente usato nelle sequenze, tuttavia è possibile specificare il numero di fotogrammi extra, o *maniglie*, che il nuovo metraggio comprende, cosicché possiate apportare ulteriori piccole modifiche al progetto tagliato. Il nuovo filmato conserva il codice di tempo e il numero di bobina del filmato acquisito originale. Se una o più clip secondarie del progetto condividono fotogrammi con un'altra clip secondaria, Project Manager crea un file di filmato contenente solo i fotogrammi condivisi. Project Manager copia anche le sequenze di immagini fisse usate nel progetto originale. Anche immagini fisse, titoli, clip non in linea e materiale generato, come le barre colorate e i contatori, vengono conservati ma non tagliati.

Quando tagliate o raggruppate un progetto, potete specificare se il nuovo progetto debba conservare clip non usate del progetto originario.

**Nota:** Project Manager conserva tutti i fotogrammi chiave degli effetti e i marcatori di clip esistenti oltre ad attacchi e stacchi della clip tagliata.

## Per tagliare o copiare un progetto



Tenete in considerazione l'uso delle opzioni "Includi" per il backup o l'archiviazione dei filmati.

**1** Controllate che la finestra Progetto sia aperta e scegliete Progetto > Project Manager.

**2** Nella finestra Project Manager selezionate una delle seguenti opzioni:

**Crea nuovo progetto con taglio** per creare una nuova versione del progetto corrente, che faccia riferimento solo al metraggio usato nelle sequenze

**Raccogli e copia i file in una nuova posizione** per copiare e raccogliere il metraggio usato nel progetto

**3** Se disponibili, selezionate le seguenti opzioni:

**Nota:** In base alle scelte effettuate al punto 2, e cioè se tagliare il progetto o raggruppare e copiare i file del progetto, le opzioni disponibili varieranno.

**Escludi clip non usate** Indica che Project Manager non deve includere, o copiare, nel progetto originale il materiale non usato.

**Rendi non in linea** Indica a Project Manager di designare come "non in linea" tutti i filmati che vengono riacquisiti. Quando selezionate questa opzione, Project Manager conserva i nomi delle bobine e i codici di tempo per semplificare l'acquisizione in batch. Questa opzione è molto utile se nel progetto originale avete incluso filmati a bassa risoluzione o se state archiviando un progetto. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Crea nuovo progetto con taglio.

**Nota:** Quando riacquisite un filmato usando clip non in linea di un progetto tagliato, le clip sorgenti che non corrispondono alle attuali impostazioni del progetto sono riacquisite con le impostazioni originali. Per evitare questa situazione, fate clic su *Ignora impostazioni clip nella finestra Acquisizione in batch* e specificate le impostazioni desiderate per tutte le clip acquisite. È molto raro tuttavia dover ricorrere a questa opzione per l'acquisizione di filmati DV.

**Includi maniglie** Indica il numero di fotogrammi da conservare prima dell'attacco e dopo lo stacco di ciascuna clip tagliata. Ad esempio, un valore pari a 30 significa che vengono conservati 30 fotogrammi prima dell'attacco e 30 fotogrammi dopo lo stacco. Le maniglie forniscono fotogrammi aggiuntivi che permettono di apportare piccole regolazioni ai punti di montaggio di un nuovo progetto.

**Includi file di anteprima** Indica che gli effetti sottoposti a rendering nel progetto originale rimangono tali anche nel nuovo progetto. Quando questa opzione non è selezionata, il nuovo progetto occupa meno spazio su disco, ma gli effetti non sono sottoposti a rendering. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Raccogli e copia i file in una nuova posizione.

**Includi file audio conformi** Garantisce che l'audio reso conforme nel progetto originale rimanga tale anche nel nuovo progetto. Quando questa opzione non è selezionata, il nuovo progetto occupa meno spazio su disco, ma Adobe PremierePro deve rendere nuovamente conforme l'audio all'apertura del progetto. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Raccogli e copia i file in una nuova posizione.

**Rinomina i file multimediali secondo i nomi delle clip** Rinomina i file dei filmati copiati con gli stessi nomi delle clip acquisite. Selezionate questa opzione se rinominate le clip acquisite nella finestra Progetto e volete che i file dei filmati copiati abbiano lo stesso nome (i file acquisiti che importate, in modo particolare quelli acquisiti utilizzando la ricerca delle scene, potrebbero non avere nomi significativi, potreste quindi desiderare rinominarli dall'interno della finestra Progetto).



Questa opzione garantisce l'aggiornamento del nome del file del filmato acquisito effettivo in base al nuovo nome dato nella finestra Progetto, semplificando notevolmente l'organizzazione dei file di filmato.

**Nota:** Se rinominate le clip acquisite e quindi selezionate l'opzione *Rendi non in linea*, il susseguente progetto copiato conserva e mostra il nome di file originale e non il nuovo nome.

**Destinazione progetto** Specifica la posizione in cui verranno salvati i file specificati. Fate clic su *Sfoglia* per spostarvi in una posizione diversa da quella predefinita. Quando create un progetto tagliato, Project Manager crea una cartella denominata "Trimmed\_[Nome progetto]" e salva in questa cartella il progetto tagliato e i file che avete specificato, quali i file di metraggio tagliati. Quando copiate un progetto, Project Manager crea una cartella denominata "Copied\_[Nome progetto]" e copia in questa cartella il progetto, i file di metraggio e gli altri file che avete specificato.

**Nota:** Se esiste già una cartella con lo stesso nome del progetto che state tagliando, Project Manager aggiunge un numero al nome. Ad esempio, i progetti successivi con nome identico avranno le seguenti estensioni: "\_001", "\_002", "\_003", "\_004",...."

**Spazio su disco** Mostra un confronto tra le dimensioni dei file del progetto corrente e le dimensioni stimate dei file tagliati o copiati. Fate clic su *Calcola* per aggiornare i valori stimati.

## Clip Notes

La funzione Clip Notes di Adobe Premiere Pro ottimizza un flusso di lavoro collaborativo facilitando il feedback proveniente dai clienti e dai colleghi. La funzione Clip Notes esporta un file PDF (Portable Document Format) contenente una sequenza sottoposta a rendering (come file incorporato o trasmessa in streaming da un server) che è possibile inviare per e-mail a qualsiasi numero di revisori. Un revisore può aprire il file PDF, riprodurre il filmato e inserire i commenti direttamente nel file PDF. I commenti sono automaticamente associati al codice di tempo della sequenza. Il revisore quindi esporta i commenti e li reinvia per e-mail. Quando importate i commenti in Adobe Premiere Pro, i commenti del revisore verranno visualizzati nel campo dei commenti dei marcatori posti nel pannello Timeline.

Per rivedere un file PDF generato dalla funzione Clip Notes, un revisore ha bisogno di Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional o Adobe Reader (versione 7.0 o successive). Adobe Reader è scaricabile gratuitamente dal sito Web Adobe.

Per esercitarvi nell'uso di Clip Notes potete effettuare l'apposita esercitazione compresa nel disco Total Training Video Workshop che accompagna Adobe Premiere Pro.

**Nota:** Evitate di modificare la sequenza sottoposta a revisione fino a quando avete importato tutti i relativi commenti di Clip Notes. Se modificate la sequenza dopo aver esportato un file PDF di Clip Notes ma prima di aver importato i commenti completi, questi non compariranno nei punti esatti della sequenza.

## Per esportare un PDF di Clip Notes.

**1** Selezionate una sequenza nel pannello Timeline e scegliete Sequenza > Esporta Clip Notes.

**2** Nell'area Impostazioni per l'esportazione, specificate le seguenti opzioni:

**Formato** Scegliete se creare un file QuickTime o Windows Media.

**Intervallo** Scegliete se esportare l'intera sequenza o solo i fotogrammi nella barra Area di lavoro.

**Predefinito** Specificate un'impostazione predefinita di qualità elevata, media o bassa.

**3** In Impostazioni PDF, scegliete una delle seguenti opzioni Video:

**Incorpora video** Incorpora la sequenza sottoposta a rendering nel file PDF, solitamente affinché venga distribuita tramite e-mail ai revisori.

**Esegui stream video** Invia la sequenza sottoposta a rendering a un server di rete con un collegamento al file PDF anziché incorporarlo nel PDF. Dovete caricare la sequenza sottoposta a rendering manualmente o usando le opzioni FTP di Clip Notes. (Voi e i vostri revisori devono avere accesso a un server FPT che sia anche Web).

**Nota:** Incorporando il video, il file PDF avrà dimensioni maggiori, ma il revisore sarà in grado di visualizzare il file indipendentemente dalla possibilità di accedere al server. Lo streaming del video produrrà un file PDF di dimensioni inferiori, ma il revisore dovrà accedere al server utilizzato per memorizzare il video.

**4** Specificate una delle opzioni seguenti:

**Password PDF** Richiede al revisore di inserire una password per aprire il PDF.

**Istruzioni** Aggiungete in questo campo istruzioni specifiche che andranno ad aggiungersi a quelle generiche destinate al revisore. Queste istruzioni verranno visualizzate quando il revisore aprirà il file PDF di Clip Notes.

**Commenti a** Specifica un indirizzo email a cui i commenti dei revisori verranno inviati quando li esporteranno. (Consultate “Per creare commenti di Clip Notes.” a pagina 376.)

**5** Se scegliete Stream Video nel passaggio 3, specificate le seguenti opzioni:

**Impostazioni streaming** Specifica l'URL in cui il file video (QuickTime o Windows Media) verrà memorizzato.

**Conferma URL successivamente** Consente di specificare o confermare un URL per il server successivamente. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un valido URL prima di creare il file PDF di Clip Notes.

**File FPT a server** Selezionate questa opzione e specificate le impostazioni per caricare il file sottoposto a rendering su un server tramite FTP (File Transfer Protocol). Potrebbe essere necessario consultare l'amministratore di rete per informazioni sulle impostazioni corrette.

**6** Fate clic su OK per esportare un file PDF per i commenti di Clip Notes.

## Per creare commenti di Clip Notes.


**1** Aprite un file PDF generato dalla funzione Clip Notes in Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional o Adobe Reader (versione 7.0 o successive). Se richiesto, specificate la preferenza di Manage Trust nella finestra di dialogo Multimedia Content.

**2** Se viene richiesta una password, digitatela e fate clic su OK. Se richiesto in una finestra di dialogo Istruzioni, leggete le istruzioni e fate clic su OK.

**Nota:** Potrete riaprire le istruzioni in qualsiasi momento facendo clic sul pulsante *Visualizza istruzioni* .





**3** In Nome revisore digitate il vostro nome. In questo modo i vostri commenti verranno identificati e si distingueranno da quelli di altri revisori che l'editor importerà nella sequenza. (Consultate “Per importare i commenti di Clip Notes” a pagina 377.)

**4** Utilizzate i controlli di riproduzione per scorrere il video fino al fotogramma che volete commentare, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante *Aggiungi commento*  e digitate il commento.
- Fate clic sul pulsante *Pausa* e digitate il commento.

Con Clip Notes il commento viene preceduto automaticamente dal nome del revisore corrente e dal codice di tempo. Potete aggiungere il vostro commento per lo stesso fotogramma commentato dagli altri revisori.

**5** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per individuare un commento usando il suo nome, selezionate il commento nel menu *Vai a*.
- Per andare al commento precedente, fate clic sul pulsante *Vai a commento precedente* .
- Per andare al commento successivo, fate clic sul pulsante *Vai a commento successivo* .
- Per salvare i commenti, fate clic sul pulsante *Salva commento* .
- Per modificare un commento, individuare il commento e modificate il testo nella casella.
- Per eliminare un commento, individuare il commento e fate clic sul pulsante *Elimina commento* .

**6** Terminato di aggiungere commenti, fate clic sul pulsante *Esporta*.

**7** Specificate il nome e la posizione del file, quindi fate clic su *Salva*. Il file è contrassegnato dall'estensione .xpdf.

**8** Se richiesto dal software di posta elettronica (ad esempio Microsoft Outlook), redigete e inviate l'email a cui è allegato il file di commenti di Clip Notes. Il programma di posta elettronica chiederà di confermare il nome dell'editor indicato come indirizzo nell'opzione *Commenti* a quando è stato creato il PDF di Clip Notes.

## Per importare i commenti di Clip Notes

I commenti di Clip Notes compaiono come marcatori di sequenza. Se importate più di un PDF di Clip Notes, i commenti relativi allo stesso fotogramma vengono visualizzati in un singolo marcatore, e ogni commento ha inizio su una nuova riga nella finestra di dialogo Marcatore.

- 1** Selezionate una sequenza nel pannello Timeline e scegliete Sequenza > Importa commenti Clip Notes.
- 2** Selezionate il file contenente i commenti da importare e fate clic su Apri. Ogni commento diventa un marcatore nel corrispondente righello temporale della sequenza. Fate doppio clic su un marcatore di sequenza per visualizzarne il commento. (consultate “Informazioni sui marcatori” a pagina 131).

**Nota:** I file Clip Notes utilizzano l'estensione *.xfdf*.

# Capitolo 17: Creare DVD

## Panoramica sulla creazione di DVD

### Creare DVD

Potete masterizzare una sequenza su un DVD direttamente da Adobe Premiere Pro o salvare i file codificati in una cartella o come immagine ISO da masterizzare successivamente con un altro software di masterizzazione DVD. Potete creare DVD a riproduzione automatica o basati su menu. Adobe Premiere Pro offre molti modelli di menu DVD da utilizzare come predefiniti o da personalizzare per creare DVD. Adobe Premiere Pro crea DVD conformi al formato video DVD. Non crea DVD audio o dati.

Creando un DVD con Adobe Encore DVD, potete esportare una sequenza come AVI o MPEG-2. Potete esportare una sequenza contenente marcatori di sequenza, che saranno riconosciuti da Adobe Encore DVD come marcatori capitolo. (Consultate “Per aggiungere commenti, capitoli e collegamenti al marcatore sequenza” a pagina 133.)

**Nota:** Adobe Encore DVD non riconosce i marcatori DVD di Adobe Premiere Pro.

### Tipi di DVD

In Adobe Premiere Pro, potete creare DVD a riproduzione automatica senza menu o DVD basati su menu dotati di opzioni di navigazione per i vostri spettatori.

**DVD a riproduzione automatica** La riproduzione automatica dei DVD inizia con l'inserimento nel lettore DVD. I DVD a riproduzione automatica sono più indicati per i filmati brevi o per i filmati da riprodurre continuamente in una modalità di riproduzione a ciclo continuo. I DVD a riproduzione automatica non contengono menu. Potete aggiungere marcatori DVD ai DVD a riproduzione automatica, che consentono agli spettatori di andare avanti e indietro nel filmato usando i pulsanti Successivo e Precedente sul telecomando del lettore DVD.

**DVD basato su menu con sottomenu per la selezione delle scene** Visualizza un sottomenu delle scene contrassegnate dai marcatori. Questi DVD costituiscono la scelta ideale per filmati lunghi che vengono riprodotti dall'inizio alla fine, ma che contengono anche scene alle quali è possibile accedere dal sottomenu. Nel menu principale, lo spettatore può scegliere di riprodurre il filmato o di passare al sottomenu di selezione delle scene.

**DVD basato su menu con scelta dei filmati** Divide una sequenza in filmati separati ai quali lo spettatore può accedere dal menu principale. Con i marcatori menu principale DVD e interruzione, è possibile suddividere una sequenza in filmati singoli. Nella creazione di un DVD, a ogni filmato corrispondono i pulsanti Riproduzione filmato o Filmato sul menu principale. Potete inoltre aggiungere marcatori scene che offrono agli spettatori un sottomenu per la selezione delle scene. Il menu di selezione delle scene riguarda l'intera sequenza. Non è possibile dividere i singoli filmati della sequenza in menu scene separati.

### Flusso di lavoro per la creazione di DVD

Adobe Premiere Pro può masterizzare una singola sequenza su DVD, ma ogni sequenza del progetto può essere masterizzato su un DVD diverso. Aggiungete tutto il contenuto che desiderate inserire sul DVD in sequenza. Dopo aver preparato la sequenza, eseguite le seguenti operazioni di base:

#### 1. Aggiungete i marcatori scene, menu principale e interruzione.

Adobe Premiere Pro crea i menu DVD in modo dinamico in base ai marcatori inseriti nella sequenza. I marcatori DVD sono diversi dai marcatori di sequenza, ma potete applicarli dal pannello Timeline in modo analogo. (Consultate “Informazioni sui marcatori DVD” a pagina 379.)

Se dovete creare un DVD a riproduzione automatica, potete aggiungere i marcatori scene in modo tale che lo spettatore possa usare il telecomando del lettore DVD per spostarsi da una scena all'altra.

## 2. Scegliete un modello di menu.

I modelli Adobe Premiere Pro sono menu predefiniti disponibili in una grande varietà di stili. I pulsanti nei modelli si collegano automaticamente ai marcatori DVD inseriti nella sequenza. Adobe Premiere Pro crea sottomenu aggiuntivi in base alle necessità per contenere tutti i marcatori DVD in una sequenza. Scegliete un modello dal pannello Layout DVD. (Consultate “Per scegliere un modello di menu DVD” a pagina 384.)

I DVD a riproduzione automatica non dispongono di menu; non è quindi necessario scegliere un modello.

## 3. Personalizzate il modello di menu.

Modificate i titoli, gli elementi grafici o aggiungete un video per il sottofondo. Potete inoltre utilizzare i video nelle miniature dei pulsanti specificando una sezione di una clip da riprodurre nel pulsante. (Consultate “Per modificare il testo e i pulsanti di menu” a pagina 385 e “Per personalizzare i nuovi sfondi” a pagina 386.)

## 4. Visualizzate in anteprima il DVD.

Controllate la funzionalità e l'aspetto dei menu DVD nella finestra Anteprima DVD (consultate “Per visualizzare l'anteprima di un DVD basato su menu” a pagina 388).

## 5. Create il DVD.

Collegate un'unità DVD di scrittura al computer e masterizzate il contenuto DVD su disco. Potete salvare i file compressi in una cartella per la riproduzione dal disco rigido di un computer. Potete inoltre salvare un'immagine ISO per DVD e distribuirla o masterizzarla successivamente utilizzando un altro software di masterizzazione DVD. (Consultate “Per masterizzare un DVD su disco o per salvarlo in una cartella DVD o come immagine ISO” a pagina 389.)

# Preparazione del contenuto per i DVD

Tutto il contenuto dei DVD viene compresso in conformità con le specifiche DVD, in modo da poter essere riprodotto fedelmente su un'ampia gamma di lettori. Quando preparate il contenuto per un progetto DVD, prestate particolare attenzione alla dimensione e alla frequenza dei fotogrammi, per preservarne la qualità nel passaggio al formato DVD.

Per garantire risultati ottimali, acquisite e registrate in conformità alle seguenti specifiche:

**Dimensioni fotogramma** NTSC standard 720 x 480 o PAL standard 720 x 576. Se il progetto usa dimensioni di fotogramma diverse, Adobe Premiere Pro ne esegue automaticamente il ridimensionamento.

**Frequenza fotogramma** 29.97 fps (NTSC) o 25 fps (PAL). Tutti il metraggio di uno stesso progetto deve avere la stessa frequenza fotogrammi.

**Proporzioni** 4:3 o 16:9 (widescreen).

**Profondità dei bit audio** 16 bit.

**Frequenza campionamento audio** 48 kHz.

# Marcatori DVD

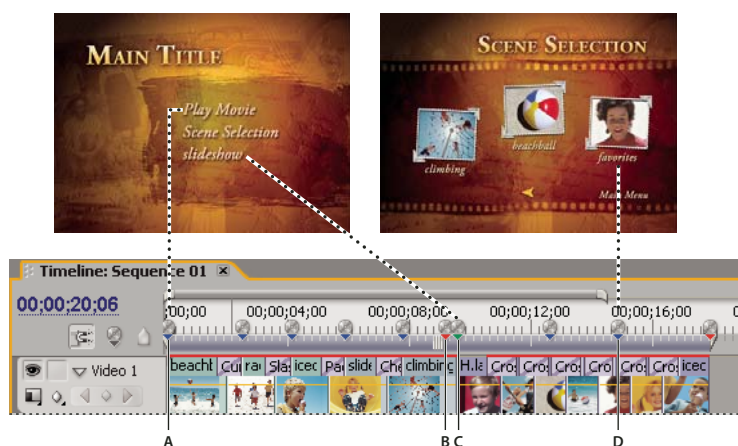
## Informazioni sui marcatori DVD

Il tipo di marcatori DVD da aggiungere ad una sequenza dipende dalla modalità con cui gli utenti accedono al video. In generale, procedete come segue:

- Utilizzate i marcatori menu principale (e i marcatori interruzione) per suddividere il video in diversi filmati. I pulsanti nel menu principale sono collegati ai marcatori menu principale.
- Usate i marcatori scene (senza marcatori interruzione) quando desiderate riprodurre il filmato dall'inizio alla fine e per consentire all'utente di passare direttamente a scene specifiche. I pulsanti Scena sono collegati ai marcatori scene e compaiono nei sottomenu delle scene in sequenza (non raggruppati per filmato).

- Utilizzate i marcatori interruzione per definire la fine di un filmato. Quando il lettore DVD raggiunge il marcatore interruzione, torna al Menu principale. Aggiungendo un marcatore interruzione alla timeline, il lettore DVD non riprodurrà più il filmato dall'inizio alla fine. È quindi necessario aggiungere i marcatori interruzione solo se avete diviso il video in diversi filmati e non ritenete necessario riprodurre le clip nella timeline dall'inizio alla fine.

**Nota:** In un filmato è possibile usare sia i marcatori menu principale sia i marcatori scene. Tuttavia, è necessario ricordare che quando il lettore DVD incontra un marcatore interruzione, torna al Menu principale e non al menu dal quale è stato chiamato.



Relazione esistente tra marcatori DVD e modelli di menu

A. Inizio oggetto multimediale B. Marcatore interruzione C. Marcatore menu principale D. Marcatore scena

## Marcatori menu principale

Potete suddividere una sequenza in filmati singoli che vengono visualizzati come pulsanti sul menu principale DVD. I marcatori menu principale andranno posti nella sequenza ad indicare l'inizio di ogni filmato e i marcatori interruzione DVD alla fine di ogni filmato. Un pulsante viene aggiunto al menu corrispondente ad ogni marcatore menu principale. Il testo nel campo Nome del marcatore diventa il testo del pulsante. Se il menu principale non contiene sufficienti pulsanti Marcatore Menu principale, Adobe Premiere Pro duplica il menu principale e aggiunge il pulsante Successivo al menu principale primario. Se il filmato non contiene marcatori menu principale, nessun pulsante filmato comparirà nel menu principale.

**Nota:** Il pulsante Riproduzione nel menu principale si collega automaticamente al punto di partenza del righello temporale; non è quindi necessario, in questo caso, posizionare un marcatore menu principale.



Menu duplicati vengono creati quando il filmato contiene un numero di marcatori menu principale superiore ai pulsanti del modello. A. Il pulsante Successivo apre il menu duplicato. B. Il pulsante Precedente consente all'utente di tornare al menu principale.

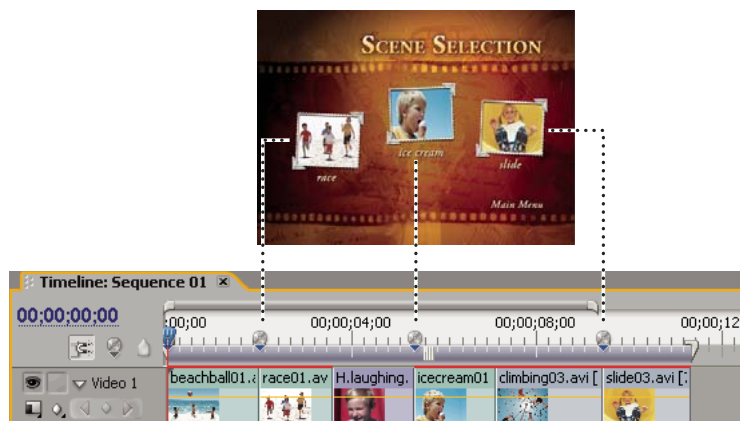
## Consultate anche

“Informazioni sui marcatori DVD” a pagina 379

“Per aggiungere un marcatore menu principale o un marcatore scena” a pagina 381

## Marcatori scene

È possibile aggiungere marcatori scene in modo automatico o manuale. Adobe Premiere Pro utilizza i marcatori scene per creare un sottomenu delle scene, accessibile dal pulsante Selezione Scene nel menu principale del DVD. Se nella timeline non sono presenti marcatori scene, Adobe Premiere Pro omette il pulsante Scene e il sottomenu delle scene.



I marcatori scene sono associati direttamente ai pulsanti del sottomenu delle scene.

## Consultate anche

“Informazioni sui marcatori DVD” a pagina 379

“Per aggiungere un marcatore menu principale o un marcatore scena” a pagina 381


## Per aggiungere un marcatore menu principale o un marcatore scena


Aggiungendo i marcatori in modo manuale, è possibile assegnare loro un nome mentre si effettua il posizionamento. Il nome scelto compare come etichetta di un pulsante nel menu principale o nel menu Scene.

In alcuni modelli, i pulsanti di menu includono le immagini in miniatura del video al quale sono associati. Per impostazione predefinita, la miniatura visualizza il fotogramma visibile nella posizione del marcatore. Tuttavia, il fotogramma predefinito non costituisce necessariamente il fotogramma migliore da associare al pulsante. Nella finestra di dialogo Marcatore DVD, potete modificare il fotogramma visualizzato dalla miniatura.

- 1 Nel pannello Timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate posizionare il marcatore.

**Nota:** Il pulsante Riproduzione di ogni modello Menu principale si collega automaticamente al punto d'inizio del righello temporale. Non è necessario inserire un marcatore a meno che non si desideri inserirlo nell'elenco del menu Scene.

- 2 Fate clic sul pulsante Imposta marcatore DVD .

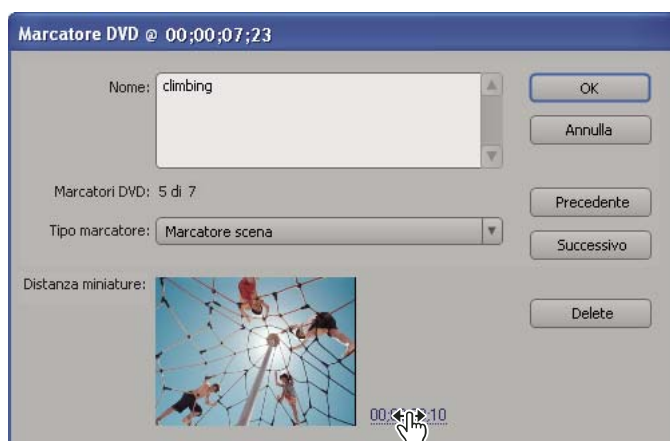
 Per un inserimento rapido, potete trascinare un marcatore dal pulsante Imposta marcatore DVD al punto desiderato sul righello temporale o fare doppio clic con il pulsante destro del mouse nel righello temporale e scegliere il tipo di marcatore da impostare al tempo corrente.

- 3 Digitate un nome per il marcatore. Il nome deve essere breve per adattarsi alle dimensioni del menu e non sovrapporsi a un altro pulsante. (È anche possibile modificare il nome in seguito, dopo aver selezionato il modello desiderato).

- 4 Nel menu Tipo marcatore, scegliete il tipo di marcatore che intendete impostare.

- 5 (Opzionale) Trascinate il codice di tempo Distanza miniature per selezionare l'immagine che desiderate visualizzare nella miniatura del pulsante nel menu.


Durante la creazione del DVD, l'immagine selezionata comparirà nel menu, se avete scelto un menu con miniature (questa miniatura si applica solo alla visualizzazione del menu; il video associato al pulsante inizia nel punto contrassegnato dal marcatore).



Trascinamento del codice di tempo Distanza Miniature

- 6 (Opzionale) Per creare pulsanti animati che riproducano il video nel pulsante menu, selezionate il pulsante Menu animato.
- 7 Fate clic su OK. Adobe Premiere Pro aggiunge il marcatore al pannello Timeline. Un marcatore menu principale è verde; un marcatore scena è blu.

### Per aggiungere un marcatore interruzione

- 1 Nel pannello Timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente alla fine del video o della scena.
- 2 Fate clic sul pulsante Imposta marcatore DVD .
- 3 Nella finestra di dialogo Marcatore DVD, selezionate il marcatore interruzione dal menu Tipo marcatore e fate clic su OK.

### Consultate anche

“Informazioni sui marcatori DVD” a pagina 379

### Per aggiungere automaticamente marcatori scene ad una sequenza

Otterrete i migliori risultati se ogni scena del filmato è una clip separata e tutte le clip che desiderate contrassegnare si trovano sulla traccia Video 1. Se il filmato è costituito da varie clip che si sovrappongono, è preferibile posizionare i marcatori scene a mano o inserirli a intervalli predefiniti.

I marcatori scene inseriti automaticamente non hanno nome, quindi i pulsanti nel sottomenu Scene mantengono la stessa denominazione che avevano nel modello. Per personalizzare i pulsanti, potete dare un nome ai marcatori dopo averli inseriti o rinominare i pulsanti dopo aver selezionato il modello.

- 1 Fate clic sulla timeline per attivarla.
- 2 Scegliete Marcatore> Generazione automatica di marcatori DVD.
- 3 Nella finestra di dialogo Impostazione automatica marcatori scene DVD, scegliete come posizionare i marcatori, inserendo il valore richiesto:

**A ogni scena** Inserisce un marcatore scena a ogni punto di montaggio (taglio) tra le clip sulla traccia Video 1.

**Ogni\_Minuti** Inserisce i marcatori scene alla distanza specificata (questa opzione è disponibile solo se il filmato contiene diversi minuti di metraggio).

**Marcatori totali** Posiziona il numero di marcatori specificati in modo uniforme e distanziati su tutta la gamma di clip esistenti nel pannello Timeline.

- 4 Se la sequenza contiene marcatori DVD che non intendete mantenere, selezionate Cancella marcatori DVD esistenti.
- 5 Fate clic su OK.



Se il posizionamento di un marcatore DVD non vi soddisfa, è sufficiente trascinarlo sul righello temporale in un punto diverso. I marcatori DVD non sono legati al video. Dovendo modificare successivamente il video, potrebbe essere necessario spostare i marcatori o ricrearli in modo tale che corrispondano ai nuovi punti di montaggio.

### Per spostare un marcatore DVD

❖ Nella timeline, trascinate il marcatore DVD che intendete spostare nella posizione desiderata.

### Per modificare il nome, il tipo o la miniatura di un marcatore DVD

Dopo aver inserito un marcatore DVD, è possibile modificarne il nome, il tipo (scena, menu principale o interruzione) e l'immagine miniatura associata al pulsante miniatura sul menu. I nomi dei marcatori diventano i nomi dei pulsanti del menu principale o del sottomenu Scene.

***Nota:** Dopo aver selezionato un modello, potete rinominare i pulsanti e modificare le miniature direttamente nel menu del pannello Layout DVD.*

- 1 Nel pannello Timeline, fate doppio clic sul marcatore DVD che intendete modificare.
- 2 Nella finestra di dialogo Marcatore DVD, modificate una delle opzioni: Per informazioni sulle opzioni dei pulsanti e dei marcatori di posizionamento, consultate “Per aggiungere un marcatore menu principale o un marcatore scena” a pagina 381.

### Per eliminare un marcatore DVD

È possibile eliminare i marcatori DVD uno per uno o cancellarli tutti contemporaneamente dalla sequenza. Se avete modificato il filmato dopo aver selezionato i modelli di menu DVD, potrebbe risultare più semplice eliminare tutti i marcatori contemporaneamente, anziché trascinarli nelle nuove posizioni.

***Nota:** Se avete già scelto un modello DVD, l'eliminazione di un marcatore DVD eliminerà dal menu principale o dal sottomenu Scene anche il pulsante associato al marcatore.*

- 1 Nel pannello Timeline posizionate l'indicatore del tempo corrente sul marcatore DVD che intendete eliminare. Potrebbe essere necessario eseguire lo zoom del righello temporale per ottenere un migliore posizionamento del marcatore.
- 2 Scegliete Marcatore > Cancella Marcatore DVD > Marcatore DVD a indicatore del tempo corrente.



*Potete anche eliminare un marcatore facendo doppio clic nel pannello Timeline. Quindi nella finestra di dialogo Marcatore DVD, fate clic sul pulsante Elimina.*

- 3 Per cancellare la sequenza di tutti i marcatori DVD, con il pannello Timeline attivo, scegliete Marcatore > Cancella marcatore DVD > Tutti i marcatori DVD.

## Progettare DVD a riproduzione automatica e basati su menu

### Informazioni sui DVD basati su menu

Per creare un DVD basato su menu potete utilizzare i modelli di menu predefiniti inclusi in Adobe Premiere Pro. Ogni modello include un menu principale e un sottomenu per la selezione delle scene. I modelli associano automaticamente i pulsanti del menu ai marcatori DVD nella timeline.

Nei modelli, i menu principali contengono almeno due pulsanti, uno per la riproduzione del filmato e l'altro per la visualizzazione del sottomenu per la selezione delle scene. I menu principali di alcuni modelli contengono anche pulsanti aggiuntivi per passare ad altri filmati nella timeline. I sottomenu per la selezione delle scene generalmente contengono pulsanti sia con etichetta identificatrice sia con miniatura della scena alla quale sono associati (la miniatura sul menu visualizza un'immagine fissa estratta dal video, non il video stesso).



Menu principale (a sinistra) e sottomenu Selezione Scene (a destra)

Non siete limitati all'aspetto predefinito di un modello di menu. Potete personalizzarlo in base al vostro progetto modificando i font, i colori, gli sfondi e il layout. Ricordate tuttavia che le modifiche al modello sono valide solo per la sequenza corrente; non potete salvare le modifiche al modello in Adobe Premiere Pro per essere riutilizzate.

### Per scegliere un modello di menu DVD

Dopo aver impostato i marcatori DVD, potete scegliere il modello Menu DVD. Scegliendo un modello, non preoccupatevi se il menu non dispone di un numero sufficiente di pulsanti di menu da associare a ogni marcatore DVD del filmato. Adobe Premiere Pro crea menu aggiuntivi in base alle necessità. Dopo aver selezionato il modello, il testo dei pulsanti del menu prende il nome dato ai marcatori DVD. Se i marcatori sono stati inseriti automaticamente e non sono stati denominati, potete assegnare loro un nome dopo aver selezionato il modello così come modificare il titolo del menu. Non assegnando un nome ai marcatori, i pulsanti manterranno la denominazione a essi attribuita nel modello.

Normalmente l'inserimento dei marcatori DVD deve essere effettuato prima della scelta del modello DVD, ma non necessariamente. Potete aggiungere, spostare o eliminare i marcatori DVD dopo aver scelto un modello. Adobe Premiere Pro modifica in modo dinamico i menu DVD in modo tale che corrispondano ai marcatori, aggiungendo o eliminando pulsanti, se necessario.

**Nota:** Se la sequenza non contiene marcatori DVD, quando si seleziona per la prima volta un modello di menu DVD, Adobe Premiere Pro vi chiederà se desiderate aggiungere automaticamente marcatori scene DVD.

- 1 Scegliete Finestra > Layout DVD e quindi il nome della sequenza da masterizzare sul DVD.
- 2 Nel pannello Layout DVD, fate clic su Modifica modello.
- 3 Selezionate Applica un modello per un DVD con menu.
- 4 Dal menu Tema, selezionate un tema che contenga i progetti di menu desiderati.
- 5 Scorrete i modelli fino a trovare la migliore corrispondenza per il vostro progetto.
- 6 Selezionate il modello desiderato e fate clic su OK. Adobe Premiere Pro associa i pulsanti ai marcatori DVD nella sequenza e inserisce i nomi dei marcatori DVD nel testo del pulsante.
- 7 Se la sequenza non contiene marcatori DVD, viene visualizzata una finestra di dialogo che vi chiederà se desiderate aggiungere automaticamente i marcatori scene (Consultate “Per aggiungere automaticamente marcatori scene ad una sequenza” a pagina 382.)
- 8 Fate clic sulla versione ridotta del menu nella parte inferiore del pannello Layout DVD per visualizzare un menu. Se necessario utilizzate la barra di scorrimento per scorrere il menu che intendete visualizzare o ridimensionate la finestra per ottenere una migliore visualizzazione parallela.

Dopo aver scelto un modello nel pannello Layout DVD, è possibile personalizzare il menu, visualizzare in anteprima il DVD o masterizzarlo.

### Consultate anche

“Per personalizzare i nuovi sfondi” a pagina 386

“Per modificare il testo e i pulsanti di menu” a pagina 385

## Per modificare un modello di menu DVD

Se decidete che non vi piace la scelta del menu DVD, potete passare senza difficoltà ad un modello diverso. Pur perdendo le modifiche effettuate ai titoli del menu, le modifiche apportati ai pulsanti collegati ai marcatori DVD non andranno perse.

- 1 Nel pannello Layout DVD, fate clic su Modifica modello.
- 2 Scegliete un tema dal menu Tema.
- 3 Selezionate il modello desiderato e fate clic su OK.

## Per visualizzare pulsanti sovrapposti

Potete accertarvi che i pulsanti nel menu DVD non si sovrappongano se il testo del pulsante è troppo lungo.

❖ Scegliete Mostra pulsanti menu sovrapposti dal menu del pannello Layout DVD. I pulsanti sovrapposti hanno contorni rossi.

## Per modificare il testo e i pulsanti di menu

Dopo aver selezionato il modello DVD, potete modificare il testo di menu o l'aspetto di qualsiasi pulsante scena o menu principale. Potete anche eliminare qualsiasi pulsante. Poiché i pulsanti sono collegati direttamente ai marcatori DVD, eliminando un pulsante viene eliminato anche il marcatore che lo ha generato.

- 1 Fate clic sulla versione ridotta del menu nella parte inferiore del pannello Layout DVD per visualizzare il menu da modificare.
- 2 Nel pannello Layout DVD, fate doppio clic sul testo o sul pulsante che intendete modificare.
- 3 Per modificare il testo o i pulsanti non collegati ai marcatori, fate doppio clic sul titolo o sul pulsante del menu e modificate il testo nella finestra di dialogo Modifica testo. Per utilizzare più righe, premete +Invio per creare una nuova riga. Fate clic su OK.
- 4 Per modificare i pulsanti collegati ai marcatori DVD, eseguite una delle seguenti operazioni nella finestra di dialogo DVD, quindi fate clic su OK:
  - Per rinominare il marcatore (e il pulsante nel menu), digitate un nuovo nome e fate clic su OK. Per utilizzare più righe, premete +Invio per creare una nuova riga. Il nome deve essere breve per adattarsi alle dimensioni del menu e non sovrapporsi a un altro pulsante.
  - Trascinate il codice di tempo Distanza miniature per selezionare l'immagine che desiderate visualizzare nella miniatura del pulsante nel menu, quindi fate clic su OK. (questa miniatura si applica solo alla visualizzazione del menu; il video associato al pulsante inizia nel punto contrassegnato dal marcatore).
  - Per eliminare un pulsante, fate clic su Elimina. Adobe Premiere Pro elimina il marcatore dalla Timeline e il pulsante dal menu DVD. In alternativa, è possibile selezionare il marcatore del pulsante nel pannello Timeline e premere il tasto Elimina.

## Consultate anche

“Per specificare le impostazioni del testo” a pagina 386

## Per spostare e ridimensionare gli elementi del menu

- 1 Fate clic sulla versione ridotta del menu nella parte inferiore del pannello Layout DVD per visualizzare il menu da modificare. Una versione più grande del menu viene visualizzata nel pannello.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per ridimensionare un elemento del menu, selezionatelo nel pannello Layout DVD. Un *rettangolo di selezione* con otto punti di selezione compare intorno all'elemento. Trascinate uno dei punti di selezione del rettangolo per ridimensionare l'elemento.
  - Per spostare un elemento del menu, selezionatelo e trascinatelo.

## Per specificare le impostazioni del testo

Potete modificare le proprietà testo (font, dimensioni, stile e colore) dei titoli e dei pulsanti menu.

- 1 Fate clic sulla versione ridotta del menu nella parte inferiore del pannello Layout DVD per visualizzare il menu da modificare. Una versione più grande del menu viene visualizzata nel pannello.
- 2 Fate clic per selezionare un titolo menu o un testo pulsante.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Controllo effetti:
  - Per modificare il font, sceglietene uno dal menu Font (può essere necessario selezionare il triangolo accanto a Testo per visualizzare le opzioni relative agli attributi di testo).
  - Per impostare uno stile di testo, scegliete un'opzione dal menu Stile font o fate clic sulle icone Grassetto, Corsivo o Sottolineato. È possibile selezionare più icone.
  - Per modificare le dimensioni del testo, scegliete un'opzione dal menu Dimensioni testo.
  - Per modificare il colore del testo, fate clic sul pulsante Colore testo e scegliete un colore dal Selettore colore.
- 4 Per applicare le impostazioni del testo a elementi di testo simili in tutti i menu, fate clic su Applica a tutti i pulsanti scena o Applica a tutti i pulsanti marcatore. Il pulsante disponibile dipende dal tipo di elemento di testo da modificare.

## Per animare i pulsanti

Potete aggiungere un video ai pulsanti Menu principale e Scena se il modello contiene pulsanti che visualizzano una miniatura.

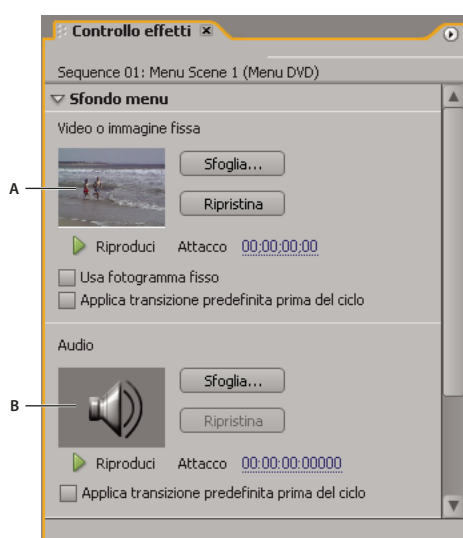
- 1 Fate clic sulla versione ridotta del menu nella parte inferiore del pannello Layout DVD per visualizzare il menu da modificare. Una versione più grande del menu viene visualizzata nel pannello.
- 2 Selezionate un pulsante nel pannello Layout DVD.
- 3 Nel pannello Controllo effetti, selezionate il pulsante Menu animato.
- 4 Impostate il punto di attacco in cui desiderate abbia inizio la riproduzione quando viene visualizzato il menu. Potete usare il pulsante Riproduci/interrompi per visualizzare la clip nella miniatura o modificare il campo del codice di tempo Attacco.
- 5 Per impostare la durata della clip da riprodurre, fate clic sullo sfondo del menu, quindi, nel pannello Controllo effetti dei pulsanti dei menu animati, modificate il campo del codice di tempo Durata.

**Nota:** La durata impostata per un pulsante del menu animato è valida per tutti i pulsanti dei menu animati del DVD. Il valore massimo è 30 secondi.

## Per personalizzare i nuovi sfondi

Potete personalizzare lo sfondo del menu con una clip video, una clip video con audio, una clip audio o un'immagine fissa.

- 1 Fate clic sulla versione ridotta del menu nella parte inferiore del pannello Layout DVD per visualizzare il menu da modificare. Una versione più grande del menu viene visualizzata nel pannello.
- 2 Trascinate la clip (video o audio) o l'immagine fissa dal pannello Progetto nella zona di rilascio del pannello Controllo effetti. In alternativa, potete fare clic su Sfoglia per individuare una clip sul disco rigido o selezionare una clip nel pannello Timeline. Se la clip contiene sia video che audio, potete trascinarla su una delle due zone di rilascio.



Opzioni per lo sfondo dei menu

A. Zona di rilascio video B. Zona di rilascio audio

**Nota:** Dopo aver impostato sia il video che l'audio, sostituendo una delle clip, l'altra clip mantiene l'impostazione.

**3** Specificate le impostazioni nel pannello Controllo effetti:

**Ripristina** Reimposta lo sfondo allo sfondo del modello originale.

**Riproduci** Riproduce l'oggetto multimediale nella miniatura. L'icona si trasforma da pulsante Riproduzione ► a pulsante Pausa ■. Fate clic sul pulsante Pausa per interrompere la riproduzione e impostare il punto di attacco (inizio) dello sfondo.

**Attacco** Imposta il punto di attacco della clip video o audio. Trascinate il codice tempo sul fotogramma desiderato.

**Usa immagine fissa** Imposta il fotogramma corrente nella clip video come immagine di sfondo fissa. Trascinate il codice tempo per impostare il fotogramma.

**Applica transizione predefinita prima del ciclo** Aggiunge la transizione impostata come predefinita ogni volta che il video riparte dall'inizio (consultate "Transizioni predefinite" a pagina 155).

**Durata** Imposta la durata del video o dell'audio di sfondo dai punti di attacco. Il valore massimo è 30 secondi.

**Applica a tutti i menu** Applica lo sfondo a tutti i menu DVD.

**Durata (Pulsanti dei menu animati)** Imposta la durata del video riprodotto nei pulsanti dei menu animati per tutto il DVD. Questa opzione viene visualizzata solo se i pulsanti di menu sono dotati di video (consultate "Per animare i pulsanti" a pagina 386).

## Per creare un DVD a riproduzione automatica

Un DVD a riproduzione automatica non contiene menu. La riproduzione inizia automaticamente inserendo il DVD nel lettore. Anche se non vi sono menu, potete impostare i marcatori DVD in modo tale che sia possibile passare a punti specifici del filmato con i pulsanti Successivo e Precedente del telecomando del DVD. Un DVD a riproduzione automatica non distingue tra marcatori menu principale e marcatori scene, è quindi possibile aggiungerli entrambi per essere utilizzati dai pulsanti Successivo e Precedente. I DVD a riproduzione automatica ignorano i marcatori interruzione.

**1** Scegliete Finestra > Layout DVD e quindi il nome della sequenza da masterizzare su un DVD.

**2** Nel pannello Layout DVD, fate clic su Modifica modello.

**3** Selezionate DVD a riproduzione automatica senza menu e fate clic su OK.

**4** Per visualizzare in anteprima il DVD e controllare i marcatori, premete Anteprima DVD nel pannello Layout DVD utilizzate i pulsanti Scena Precedente, Scena Successiva e Riproduzione per simulare il telecomando del lettore DVD. (Consultate "Per visualizzare l'anteprima di un DVD basato su menu" a pagina 388.)

**5** Fate clic su Masterizza DVD (Consultate “Per masterizzare un DVD su disco o per salvarlo in una cartella DVD o come immagine ISO” a pagina 389).



Potete alternare tra DVD a riproduzione automatica e DVD basati su menu facendo clic su Modifica modello nel pannello Layout DVD e scegliendo l'opzione appropriata.

### Consultate anche

“Per aggiungere un marcatore menu principale o un marcatore scena” a pagina 381

## Visualizzare anteprime e masterizzare DVD

### Per visualizzare l'anteprima di un DVD basato su menu

È consigliabile eseguire sempre l'anteprima di un DVD prima di masterizzarlo. La finestra Anteprima DVD contiene comandi che simulano quelli di un telecomando DVD. Utilizzando questi comandi, potete provare ogni pulsante dei menu e visualizzare il video al quale sono associati.



Comandi di navigazione Anteprima DVD

A. Scena precedente B. Scena successiva C. Riavvolgi D. Torna indietro di un fotogramma E. Riproduzione/Pausa F. Vai avanti di un fotogramma G. Avanzamento rapido H. Freccette di navigazione e tasto Invio I. Torna al menu principale

**1** Nel pannello Layout DVD, fate clic su Anteprima DVD. Potete vedere il menu principale del DVD nella finestra di dialogo Anteprima DVD.

**Nota:** Se viene segnalata la sovrapposizione dei pulsanti, consultate “Per visualizzare pulsanti sovrapposti” a pagina 385.

**2** Utilizzate i comandi di navigazione in Anteprima per selezionare ogni pulsante e visualizzare ogni scena o video.

### DVD supportati

Adobe Premiere Pro supporta dischi monostrato da 4.7 GB dei seguenti tipi:

- DVD+R
- DVD+RW
- DVD-R
- DVD-RW

**Nota:** Se disponete di un'unità DVD registrabile a doppio strato, utilizzate dischi monostrato DVD+R o DVD+RW.

Scegliete il DVD supportato sia dal vostro masterizzatore DVD sia dal lettore DVD sul quale intendete riprodurlo. Non tutti i masterizzatori e i lettori DVD supportano tutti i tipi di DVD. Ad esempio, molti lettori DVD per TV riconoscono i dischi DVD+R, ma non tutti. Il formato DVD-R è compatibile con molti lettori.

Se il masterizzatore DVD non è compatibile con Adobe Premiere Pro, è possibile masterizzare il progetto in una cartella, che consente di utilizzare un software incluso nel masterizzatore per masterizzare il DVD finale. (Consultate “Per masterizzare un DVD su disco o per salvarlo in una cartella DVD o come immagine ISO” a pagina 389.)

### Creare DVD per regioni diverse

Se il DVD deve essere visto anche da persone di un paese diverso dal vostro, potrebbe essere necessario masterizzarlo utilizzando un diverso standard televisivo. In quasi tutto il mondo i dispositivi DV (dalle videocamere agli schermi televisivi) sono conformi a uno dei due standard televisivi seguenti: NTSC o PAL. Lo standard varia in base all'area

geografica. La maggior parte dei lettori DVD può riprodurre solo DVD compatibili con il proprio standard televisivo. Lo standard televisivo in Giappone e America del Nord è NTSC, mentre nella maggior parte dei paesi europei e del Medio Oriente, lo standard televisivo adottato è PAL.

Adobe Premiere Pro è in grado di creare DVD compatibili con entrambi gli standard NTSC e PAL. Pur ottenendo i migliori risultati quando le impostazioni del progetto, il video e il DVD da masterizzare sono conformi allo stesso standard televisivo, quando masterizzate il DVD potete convertire il progetto senza difficoltà. Ciò vi consente di creare DVD compatibili con lo standard televisivo adottato nella vostra regione o con quello di altre parti del mondo.

## Per masterizzare un DVD su disco o per salvarlo in una cartella DVD o come immagine ISO

Dopo aver eseguito l'anteprima del DVD e averne verificato la completezza, potete procedere alla masterizzazione del progetto su un DVD. Accertatevi che il DVD da voi scelto sia compatibile sia con il masterizzatore DVD sia con il lettore DVD che intendete usare per riprodurre il DVD. Inoltre tenete presente che il disco rigido deve disporre di spazio sufficiente per contenere i file DVD compressi completi e i file temporanei creati durante l'esportazione.

Il formato video DVD richiede la compressione MPEG2. In base alla complessità e alla lunghezza del progetto e al tipo di computer, la compressione dei file video e audio per un DVD può richiedere ore. Se intendete masterizzare diversi DVD, potete risparmiarsi tempo masterizzandoli nella stessa sessione. In questo modo, la compressione del progetto viene eseguita una sola volta.

**Nota:** Se il masterizzatore DVD non è compatibile, è possibile masterizzare il progetto in una cartella o come immagine ISO. Quindi, utilizzando l'utility software inclusa nel masterizzatore DVD, potete masterizzare il DVD finale.

1 Nel pannello Layout DVD, fate clic su Masterizza DVD.



È inoltre possibile accedere alla finestra di dialogo Masterizza DVD facendo clic sulla timeline per attivarla e scegliendo quindi File > Esporta > Esporta su DVD.

2 Nella finestra di dialogo Masterizza DVD, impostate le seguenti opzioni:

**Masterizza su disco** Masterizza i menu e la sequenza su un disco DVD vuoto.

**Masterizza su cartella** Codifica i file e li salva in una cartella specifica. Potete riprodurre il contenuto del DVD dal disco rigido di un computer utilizzando il software del lettore DVD.

**Masterizza come immagine ISO** Esegue la codifica come immagine ISO e salva il file nella posizione specificata.

**Nome disco, Nome cartella, Nome file** Specifica un nome per il disco DVD, la cartella per i file codificati o il nome del file ISO. (Il nome predefinito del disco è una data nel formato: (YYYYMMDD\_hhmmss, dove YYYY sta per anno, MM per mese, DD per giorno, hh per ora, mm per minuti e ss per secondi).

**Percorso masterizzatore** Specifica l'unità DVD da usare quando sono disponibili più unità. Fate clic su Ripeti ricerca per aggiornare l'elenco delle unità disponibili. Accertatevi che il disco DVD inserito nell'unità sia vuoto e compatibile. Inserendo un disco, fate clic su Ripeti ricerca per ricontrollare che tutti i masterizzatori DVD collegati siano supporti validi.

**Nota:** Adobe Premiere Pro rileva solo i masterizzatori connessi e attivi all'avvio di Adobe Premiere Pro. I masterizzatori connessi e attivati successivamente non saranno riconosciuti fino al successivo riavvio di Adobe Premiere Pro.

**Percorso cartella, Percorso file** Specifica il percorso della cartella o del file se la masterizzazione viene eseguita su una cartella o un file ISO. Fate clic su Sfoglia per spostarvi in una nuova posizione.

**Stato** Visualizza lo stato dell'unità DVD e se il disco dispone di spazio sufficiente per masterizzare la sequenza. Potrebbe essere necessario ridurre l'impostazione della qualità.

**Copie** Specifica il numero di copie di un DVD da masterizzare. Al termine della registrazione di un disco, Adobe Premiere Pro vi chiede di inserire il disco successivo finché non viene raggiunto il numero di copie indicato.

**Esporta intervallo** Specifica la porzione di sequenza da masterizzare, se l'intera sequenza o la porzione definita dalla barra dell'area di lavoro. Questa opzione è disponibile solo per i DVD a riproduzione automatica.

**Riproduzione ciclo continuo** Riproduce il video dall'inizio alla fine e quindi ricomincia. Questa opzione è disponibile solo per i DVD a riproduzione automatica.

**3** Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, scegliete un'opzione dal menu Impostazione predefinita (in Impostazioni di esportazione). Queste opzioni agiscono sullo standard televisivo (NTSC o PAL) e sulla qualità del DVD. Fate clic su OK.

***Nota:** La scelta delle opzioni di esportazione dipende dalle impostazioni del progetto.*

**4** Nella finestra di dialogo Masterizza DVD, fate clic per convertire il progetto nel formato DVD e masterizzare il DVD o salvarlo in una cartella o in un file ISO. Se avete scelto l'opzione Masterizza disco e nessun masterizzatore DVD è collegato, il pulsante Masterizza non è disponibile.

***Nota:** La compressione del video e dell'audio per l'output DVD può richiedere varie ore.*

### **Consultate anche**

“Opzioni Video di Adobe Media Encoder” a pagina 366

“Opzioni Audio di Adobe Media Encoder” a pagina 368



# Capitolo 18: Scelte rapide da tastiera

## Trovare e personalizzare le scelte rapide da tastiera

### Informazioni sulle scelte rapide da tastiera

Adobe Premiere Pro offre un set di scelte rapide da tastiera. Molti comandi e pulsanti sono dotati di equivalenti da tastiera; potete pertanto eseguire il montaggio di un programma video con un uso molto ridotto del mouse. È inoltre possibile creare o modificare le scelte rapide da tastiera utilizzando il comando Personalizza uso tastiera. Nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, il set di scelte rapide predefinito si chiama Impostazioni predefinite di Adobe Premiere Pro.

Potete trovare la scelta rapida da tastiera corrispondente a uno strumento, un pulsante o un comando di menu eseguendo una delle seguenti operazioni:

- Per uno strumento o un pulsante, tenete il puntatore sullo strumento o sul pulsante finché non compare la relativa descrizione. Se disponibile, la scelta rapida da tastiera segue la descrizione dello strumento.
- Per i comandi dei menu, la scelta rapida da tastiera è indicata a destra del comando.
- Per le scelte rapide non visualizzate nelle descrizioni dei comandi o nei menu, consultate le tabelle Scelte rapide da tastiera in questo capitolo o scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. La finestra di dialogo Personalizza uso tastiera è anche la prima cosa da controllare se sospettate che le scelte rapide siano state cambiate (personalizzate) da un utente.

### Per personalizzare le scelte rapide da tastiera

Oltre a usare il set di scelte rapide da tastiera predefinito, potete assegnare scelte rapide personalizzate a quasi tutti i comandi dei menu, i pulsanti o gli strumenti. In questo modo potete assegnare scelte rapide ai comandi che ne sono privi, riassegnarle dai comandi che usate raramente a quelli che usate più spesso o impostarle in modo che corrispondano a quelle di altri programmi che usate spesso. Dal menu a comparsa Set, nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, potete scegliere eventuali altri set disponibili. Potete salvare set di scelte rapide diversi e ripristinare le impostazioni predefinite.

**1** Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.

**2** (Opzionale) Dal menu a comparsa Set nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, scegliete il set di scelte rapide da usare in Adobe Premiere Pro:

**Impostazioni predefinite Adobe Premiere Pro** Carica le scelte rapide da tastiera utilizzate in Adobe Premiere Pro. Questa è l'impostazione predefinita.

**Scelte rapide per Avid Xpress DV 3.5** Carica le scelte rapide da tastiera corrispondenti a quelle in Avid Xpress DV 3.5. Questa funzione è utile per gli utenti che passano da Avid a Adobe Premiere Pro.

**Scelte rapide per Final Cut Pro 4.0** Carica le scelte rapide da tastiera corrispondenti a quelle in Final Cut Pro 4.0. Questa funzione è utile per gli utenti che passano da Final Cut Pro ad Adobe Premiere Pro.

**3** Nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, scegliete un'opzione dal menu a comparsa:

**Applicazione** Visualizza i comandi della barra dei menu raggruppati per categoria.

**Windows** Visualizza i comandi associati ai pannelli e ai menu a comparsa.

**Strumenti** Visualizza un elenco di icone degli strumenti.

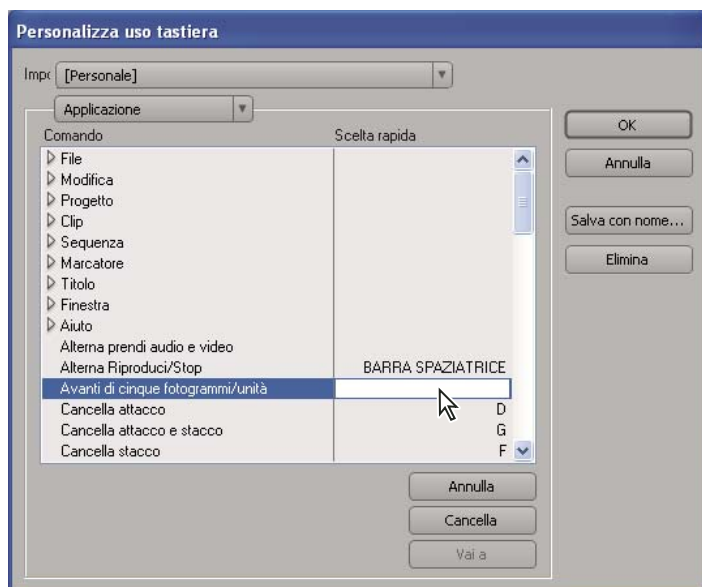
**4** Nella colonna Comando, visualizzate il comando per cui volete creare o modificare una scelta rapida da tastiera. Se necessario fate clic sul triangolo accanto al nome di una categoria per rivelarne i singoli comandi.

**5** Fate clic nel campo della scelta rapida dell'elemento desiderato per selezionarlo.

**6** Digitate la scelta rapida da usare per l'elemento. Se la scelta rapida è già in uso, viene chiesto se sostituire quella esistente o annullare.

**7** Per cancellare una scelta rapida in modo da poterne immettere una diversa, fate clic su Annulla. Fate clic su Ripristina per ripristinare la scelta rapida immessa in precedenza.

**8** Ripetete questa procedura per tutte le scelte rapide desiderate. Al termine fate clic su Salva con nome, digitate un nome per il set di scelte rapide, quindi fate clic su Salva.



Selezionare una scelta rapida

**Nota:** Alcuni comandi sono riservati dal sistema operativo e non possono essere riassegnati ad Adobe Premiere Pro. Inoltre non potete assegnare i tasti + (più) e - (meno) del tastierino numerico, perché sono necessari per immettere valori relativi del codice di tempo. Potete tuttavia assegnare i tasti + (più) e - (meno) della tastiera principale.

## Per eliminare le scelte rapide

**1** Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere una scelta rapida, selezionatela e fate clic su Cancella.
- Per rimuovere un set di scelte rapide, scegliete il tasto impostato dal menu a comparsa Set e fate clic su Elimina. Quando viene richiesta la conferma nella finestra di dialogo, fate clic su Elimina.

## Per passare a un set di scelte rapide diverso

**1** Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.

**2** Scegliete il set di scelte rapide da utilizzare dal menu a comparsa Set.

# Scelte rapide da tastiera predefinite

## Scelte rapide per gli strumenti di selezione

Risultato	Sceglia rapida
Strumento Selezione	V
selezione tracciato, strumento	M
Strumento montaggio con scarto	B

Risultato	Scelta rapida
Strumento Montaggio senza scarto	N
Strumento dilata frequenza	X
Lametta, strumento	C
Strumento scivolamento	Y
Strumento slittamento	U
Strumento penna	P
Strumento mano	H
Strumento zoom	Z

### Tasti per i pannelli di visualizzazione

Risultato	Scelta rapida
Spazio di lavoro utente 0	Maiusc+F5
Spazio di lavoro utente 1	Maiusc+F6
Spazio di lavoro utente 2	Maiusc+F7
Spazio di lavoro utente 3	Maiusc+F8

### Scelte rapide per il pannello Acquisizione

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida
Spostamento tra i campi modificabili	Tab
Annulla acquisizione	Esc
Espellì	E
Avanzamento rapido	F
Vai ad attacco	Q
Vai a stacco	W
Registra	G
Riavvolgi	R
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
Interrompi	S

### Scelte rapide per il Layout DVD

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida
Decremento	-
Incremento	=
Sposta in basso	Freccia giù
Sposta a sinistra	Freccia sinistra
Sposta a destra	Freccia destra
Sposta su	Freccia su

## Scelte rapide per il Monitor multicamera

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida
Vai al punto di montaggio successivo	PgGiù
Vai al punto di montaggio precedente	PgSu
Riproduci/Stop	Barra spaziatrice
Attiva/disattiva registrazione	0
Seleziona fotocamera 1	1
Seleziona fotocamera 2	2
Seleziona fotocamera 3	3
Seleziona fotocamera 4	4
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra

## Scelte rapide per il pannello Progetto

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida
Elimina selezione con opzioni	Ctrl+Elimina
Estendi selezione verso il basso	Maiusc+Freccia giù
Estendi selezione verso sinistra	Maiusc+Freccia sinistra
Estendi selezione verso destra	Maiusc+Freccia destra
Estendi selezione verso l'alto	Maiusc+Freccia su
Sposta selezione verso il basso	Freccia giù
Sposta la selezione alla fine	Fine
Sposta selezione all'inizio	Inizio
Sposta selezione a sinistra	Freccia sinistra
Sposta selezione di una pagina in basso	PgGiù
Sposta selezione di una pagina in alto	PgSu
Sposta selezione a destra	Freccia destra

Risultato	Scelta rapida
Sposta selezione su	Freccia su
Successiva dimensione della miniatura	Maiusc+]
Precedente dimensione della miniatura	Maiusc + [
Attiva/disattiva visualizzazione	Maiusc + \

## Scelte rapide per Monitor sorgente

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida
Chiudi clip sorgente	Ctrl+Backspace
Chiudi tutte le clip sorgente	Ctrl+Maiusc+Backspace

## Scelte rapide per la timeline

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida
Imposta la barra dell'area di lavoro sulla sequenza	Doppio clic sulla barra dell'area di lavoro
Imposta Attacco barra area di lavoro	Alt+[
Imposta Stacco barra area di lavoro	Alt + ]
Cancella attacchi e stacchi	G
Cancella attacco	D
Cancella selezione	Backspace
Cancella stacco	F
Modifica Attacco o Stacco di audio o video separatamente	Alt+trascinate Attacco o Stacco
Vai ad attacco	Q
Vai a stacco	W
Vai al punto di montaggio successivo	PgGiù
Vai al punto di montaggio precedente	PgSu
Vai alla fine della sequenza/clip	Fine
Vai all'inizio della sequenza/clip	Inizio
Corrispondenza fotogrammi	T
Sposta clip selezionata avanti di un numero specificato di fotogrammi	Digitate +, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete Invio
Sposta clip selezionata indietro di un numero specificato di fotogrammi	Digitate -, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete Invio
Sposta la clip selezionata 5 fotogrammi a sinistra	Alt+Maiusc+,
Sposta la clip selezionata 1 fotogramma a sinistra	Alt + ,
Sposta la clip selezionata 5 fotogrammi a destra	Alt+Maiusc + .

Risultato	Scelta rapida
Sposta la clip selezionata 1 fotogramma a destra	Alt + .
Riproduci dall'indicatore del tempo corrente allo stacco	Alt+Barra spaziatrice
Riproduci da attacco a stacco con preroll e postroll	Ctrl+Alt+Barra spaziatrice
Riproduci/Stop	Barra spaziatrice
Riproduci in avanti di un fotogramma alla volta	Tenete premuto K con L
Riproduci indietro di un fotogramma alla volta	Tenete premuto K con J
Riproduci avanti lentamente (8 fps)	Tenete premuto K+L
Riproduci indietro lentamente (8 fps)	Tenete premuto K+J
Rivela sequenza nidificata	Maiusc+T
Elimina salti	Alt+Backspace
Impostare l'Attacco	I
Imposta successivo marcatore timeline disponibile con numero	Maiusc+* (utilizzate il tastierino numerico)
Impostare lo Stacco	O
Imposta marcatore senza numero	* (utilizzate il tastierino numerico)
Mostra schermo successivo	Freccia giù
Mostra schermo precedente	Freccia su
Shuttle a sinistra	J
Shuttle a destra	L
Shuttle lentamente a sinistra	Maiusc+J
Shuttle lentamente a destra	Maiusc+L
Arresto shuttle	K
Scorri la clip selezionata 5 fotogrammi a sinistra	Alt+Maiusc+Freccia sinistra
Scorri la clip selezionata 1 fotogramma a sinistra	Alt+Freccia sinistra
Scorri la clip selezionata 5 fotogrammi a destra	Alt+Maiusc+Freccia destra
Scorri la clip selezionata 1 fotogramma a destra	Alt+Freccia destra
Scivola audio o video separatamente	Alt+trascinate la porzione audio o video della clip con lo strumento selezione
Scivola la clip selezionata 5 fotogrammi a sinistra	Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia sinistra
Scivola la clip selezionata 1 fotogramma a sinistra	Ctrl+Alt+Freccia sinistra
Scivola la clip selezionata 5 fotogrammi a destra	Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia destra
Scivola la clip selezionata 1 fotogramma a destra	Ctrl+Alt+Freccia destra
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo indietro 5 fotogrammi/unità	Maiusc+Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
Un passo avanti 5 fotogrammi/unità	Maiusc+Freccia destra
Traccia audio di destinazione sopra	Ctrl+Maiusc+ =
Traccia audio di destinazione sotto	Ctrl+Maiusc + -

Risultato	Scelta rapida
Traccia video di destinazione sopra	Ctrl + =
Traccia video di destinazione sotto	Ctrl + -
Taglia	T
Zoom sulla sequenza	\

## Scelte rapide per la Titolazione

Risultato	Scelta rapida
Strumento arco	A
Diminuisci crenatura di 5 unità	Alt+Maiusc+Freccia sinistra
Diminuisci crenatura di 1 unità	Alt+Freccia sinistra
Diminuisci interlinea di 5 unità	Alt+Maiusc+Freccia giù
Diminuisci interlinea di 1 unità	Alt+Freccia giù
Diminuisci dimensioni testo di 5 punti	Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia sinistra
Diminuisci dimensioni testo di 1 punto	Ctrl+Alt+Freccia sinistra
Strumento ellisse	E
Aumenta crenatura di 5 unità	Alt+Maiusc+Freccia destra
Aumenta crenatura di 1 unità	Alt+Freccia destra
Aumenta interlinea di 5 unità	Alt+Maiusc+Freccia su
Aumenta interlinea di 1 unità	Alt+Freccia su
Aumenta dimensioni testo di 5 punti	Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia destra
Aumenta dimensioni testo di 1 punto	Ctrl+Alt+Freccia destra
Inserisci simbolo copyright	Ctrl+Alt+Maiusc+C
Inserisci simbolo marchio registrato	Ctrl+Alt+Maiusc+R
Strumento linea	L
Sposta oggetto selezionato 5 pixel in basso	Maiusc+Freccia giù
Sposta oggetto selezionato 1 pixel in basso	Freccia giù
Sposta oggetto selezionato 5 pixel a sinistra	Maiusc+Freccia sinistra
Sposta oggetto selezionato 1 pixel a sinistra	Freccia sinistra
Sposta oggetto selezionato 5 pixel a destra	Maiusc+Freccia destra
Sposta oggetto selezionato 1 pixel a destra	Freccia destra
Sposta oggetto selezionato 5 pixel in alto	Maiusc+Freccia su
Sposta oggetto selezionato 1 pixel in alto	Freccia su
Strumento penna	P
Posiziona oggetti sul margine di sicurezza inferiore del titolo	Ctrl+Maiusc+D
Posiziona oggetti sul margine di sicurezza sinistro del titolo	Ctrl+Maiusc+F
Posiziona oggetti sul margine di sicurezza superiore del titolo	Ctrl+Maiusc+O

Risultato	Scelta rapida
Strumento rettangolo	R
Strumento rotazione	O
Strumento Selezione	V
Invia fotogramma a monitor esterno	Ctrl+E
Strumento testo	T
Strumento testo verticale	C
Strumento cuneo	W

## Scelte rapide per il pannello Taglio

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida
Metti a fuoco i lati in uscita e in ingresso	Alt+1
Metti a fuoco lato in ingresso	Alt+3
Metti a fuoco lato in uscita	Alt+2
Taglia indietro pari al taglio in serie	Alt+Maiusc+Freccia sinistra
Taglia indietro di un fotogramma	Alt+Freccia sinistra
Taglia avanti pari al taglio in serie	Alt+Maiusc+Freccia destra
Taglia avanti di un fotogramma	Alt+Freccia destra

## Scelte rapide per Adobe Bridge

L'elenco delle scelte rapide da tastiera fornito di seguito non è completo. Nella tabella vengono elencate solo le scelte rapide non visualizzate accanto ai comandi nei menu o nelle descrizioni comandi.

Risultato	Scelta rapida
Apri Adobe Bridge da un'altra applicazione Creative Suite	Ctrl + Alt + O, Ctrl + Maiusc + O
Passa alla finestra Bridge precedente	Maiusc + Ctrl + ~
Passa alla vista successiva (Come miniature, Come Filmstrip, Come dettagli o Come versioni e alternative)	Ctrl + \
Passa ad aree di lavoro definite dall'utente	Da Ctrl + F6 a Ctrl + F12
Passa alla vista precedente	Maiusc + Ctrl + \
Mostra tutti i file	Alt + Ctrl + A
Mostra file con 1 o più stelle	Alt + Ctrl + 1
Mostra file con 2 o più stelle	Alt + Ctrl + 2
Mostra file con 3 o più stelle	Alt + Ctrl + 3
Mostra file con 4 o più stelle	Alt + Ctrl + 4
Mostra file con 5 stelle	Alt + Ctrl + 5
Mostra file con etichetta 1 (rosso)	Alt + Ctrl + 6
Mostra file con etichetta 2 (giallo)	Alt + Ctrl + 7



Risultato	Scelta rapida
Mostra file con etichetta 3 (verde)	Alt + Ctrl + 8
Mostra file con etichetta 4 (blu)	Alt + Ctrl + 9
Ritorna all'ultima applicazione che ha avviato Bridge	Alt + Ctrl + O
Passa alla cartella (in vista cartella) o alla riga precedente	Freccia su
Passa alla cartella (in vista cartella) o alla riga successiva	Freccia giù
Passa al livello precedente (in vista cartella)	Ctrl + Freccia su
Si sposta di un elemento a sinistra	Freccia sinistra
Si sposta di un elemento a destra	Freccia destra
Passa al primo elemento	Inizio
Passa all'ultimo elemento	Fine
Aggiunge alla selezione (non contigua)	Ctrl + clic
Aggiorna i riquadri della struttura e delle miniature	F5
Aggiunge un elemento alla selezione	Maiusc + Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù
Ruota l'immagine in senso orario	Ctrl + ]
Ruota l'immagine in senso antiorario	Ctrl + [
Avvia File Bridge in formato ingrandito e nasconde automaticamente le palette	Ctrl + clic sull'icona di Open Bridge nella barra delle opzioni
Apri la finestra di dialogo Info file	Ctrl + Alt + Maiusc + I
Visualizza l'Aiuto	F1

# Indice

## Caratteri numerici

- 24P, impostazioni di riproduzione 31
- 24P, modalità 31
- 3D di base, effetto 303

## A

- AAF, plug-in
  - compatibilità con Avid Express DV 372
- Abilita, comando 123
- Account Stock Photo
  - creare 57
  - vantaggi 56
- Account Stock Photos
  - modificare le informazioni 57
  - registrarsi 57
- account Stock Photos
  - modificare le informazioni 57, 58
- acquisire
  - con controllo dispositivo 66
  - informazioni 60
  - nastro intero 66
  - preparazione per 66
  - problemi con 67
  - requisiti di sistema per 65
  - suggerimenti 71
- acquisizione
  - senza controllo dispositivo 66
- acquisizione in batch
  - Project Manager 373
- acquisizione manuale 66
- acquisizione, impostazioni
  - analogico 69
  - elenco batch 74
  - posizione dei file della 74
- Acquisizione, pannello
  - controlli 65
  - informazioni 60
- Adatta allo spazio. *Consultate*
  - montaggio a quattro punti 112
- Adobe After Effects
  - conversione di livelli in Adobe Premiere Pro 146
  - copiare livelli in Adobe Premiere Pro 145
- Adobe Audition
  - montare audio in 189
  - usare file di 81
- Adobe Bridge
  - Vedere anche* finestra Bridge informazioni 36
- Adobe Dynamic Link
  - e spazi colorati 149
  - Collega oggetto multimediale, comando 151
  - collegare alle composizioni 149, 150
  - eliminare i collegamenti 150
  - eliminare le clip collegate in Adobe Premiere Pro 151
  - gestire le prestazioni 149
  - Importa composizione After Effects, comando 150
  - Incrementa e salva, comando 148
  - informazioni 148
  - modificare le composizioni collegate 150
  - non in linea, composizioni 151
  - Nuova composizione After Effects, comando 149
  - ricollegare le composizioni 151
  - Salva con nome, comportamento comando 149
  - salvare i progetti 148
  - scollegare le composizioni 151
  - Sostituisci risorsa, comando 151
- Adobe Encore DVD
  - impostare i collegamenti ai capitoli da usare in 134
- Adobe Expert Support 2
- Adobe Help Center
  - aggiunta delle informazioni di contatto 3
  - argomenti della guida 3
  - cambio di vista 5
  - esplorazione nella Guida 4
  - informazioni 2
  - preferenze 2
  - ricerca degli argomenti della Guida 4
  - stampa degli argomenti della Guida 5
  - visualizzazione dei documenti di supporto 3
  - visualizzazione di Altre risorse 3
- Adobe Illustrator
  - importare file AI come immagini fisse 82
  - importare file AI come sequenze 83
  - rasterizzare file AI 82
- Adobe InDesign
  - metadati in 46
- Adobe Media Encoder 367
  - Audio, opzioni 368
  - filtri, opzioni 365
  - formati file 365
  - informazioni 353, 361
  - Video, opzioni 366
- Adobe Photoshop
  - creare nuovi file con 145
  - importare file PSD 82
  - modificare le clip in 145
- Adobe Premiere Pro
  - conversione di risorse in After Effects 147
  - copiare risorse in After Effects 145
  - nuove caratteristiche e funzioni 7
- Adobe Premiere pro
  - panoramica flusso di lavoro 9
- Adobe Press 7
- Adobe Stock Photos
  - Vedere anche* account Stock Photo
  - acquistare 55
  - carrello degli acquisti 55
  - immagini gratuite 54
  - in Bridge 36
  - informazioni 51
  - nuovo scaricamento di foto 58
  - preferenze 58
  - ricercare con le parole chiave 53
  - suggerimenti per la ricerca 54
  - visualizzare dettagli ordine 56
- Adobe Version Cue
  - in Bridge 36
- Advanced Authoring Format. *Consultate* AAF
- agganciare 97
- Aggiorna, comando 41
- aggiornamenti RSS 7
- aggiornamenti, software 7
- aggiornamento
  - software e argomenti della Guida 2
- aggiungere clip a sequenze 109
- Aggiungi ai Preferiti, comando 43
- Aggiungi tracce, comando 104
- AI. *Consultate* Adobe Illustrator
- AIFF, formato
  - esportare 357
- Alfa rilievo, effetto 303

- Alimentazione RSS 3
- Allineamento RGB 94
- allineamento RGB 264
- Allineamento YCbCr 94
- allineamento YCbCr 263
- allineare
  - ai bordi 124
  - all'indicatore del tempo corrente 101
  - clip 124
  - oggetti 204
  - oggetti nei titoli 204
- aloni
  - creare 317
  - rimuovere 299
- Alti, effetto 329
- ambiti, visualizzare 264
- analogico, oggetto multimediale
  - acquisire l'audio 69
  - acquisizione video 68
  - informazioni 60
- Anamorfico 21
  - impostazione 30
- ancoraggio, punti
  - clip 230
  - nella titolazione 201, 202
- ancorare gli spazi di lavoro 17
- animare
  - clip 230
  - pulsanti DVD 386
- animazione
  - con fotogrammi chiave 219, 221
- Annulla, comando 34
- annullare
  - annullare un montaggio nel Monitor ritaglio 117
  - informazioni 34
- anteprima
  - DVD 388
  - frequenza di fotogrammi effettiva 127
  - sequenze 127, 128
  - su un altro monitor 128
- Anteprime, impostazione 24
- anti-alias 82
- Anti-alias, effetto 270
- Applica transizione audio, comando 177
- Applica transizione video, comando 155
- applicazione di trasparenza alla differenza. Vedere applicazione
- applicazione di trasparenza colore. Vedere applicazione
- Apri con Camera Raw, comando 42
- Apri con, comando 42
- Apri, comando
  - in Bridge 42
- Apri, finestra di dialogo 24
- Aprire e chiudere file in Bridge 37
- archiviare le clip 72, 73
- area del contenuto 36
- Area di sicurezza azione, impostazione 23
- Area di sicurezza, impostazione 23
- aree di lavoro
  - gestire 19
  - in Bridge 38
  - informazioni 14
- aree di sicurezza
  - visualizzare nei monitor Sorgente e Programma 93
- aree di sicurezza azione. Vedere margini di sicurezza
- aree di sicurezza titolo. Vedere margini di sicurezza
- Aritmetica composta, effetto 276
- asportare, montaggio 125
- associare i canali audio 169
- attacchi e stacchi
  - audio basati su campioni 134
  - eliminare 106
  - impostare il tempo corrente 106
  - impostare montaggi con taglio a L 136
  - informazioni 105
  - spostare 105
- attacchi e stacchi della sequenza
  - impostare 110
  - impostare intorno una selezione 110
  - rimuovere 110
- Attacco, icona nel Monitor ritaglio 118
- Attiva/disattiva l'effetto calamita, pulsante 124
- attivazione 1
- audio
  - bilanciamento 178, 223
  - compressore 81
  - digitalizzare 69, 71
  - dissolvenza incrociata 177
  - downmix 183
  - durata predefinita di 177
  - esportare 356, 360
  - estrarre 168
  - impostare il percorso del segnale di 164
  - indirizzare l'output 181, 183
  - montare in Adobe Audition 189
  - ordine elaborazione di 164
  - panning 178
  - ridurre i fotogrammi chiave in 224
  - selezionare per riprodurre 166
  - tagliare i picchi 165
- audio surround
  - Consultate anche* audio surround 5.1
  - impostazioni di panning e bilanciamento 179
- audio surround 5.1
  - downmix per ridurre il numero di canali 183
  - informazioni 162
  - panning e bilanciamento 180
  - scomporre nelle clip mono 170
- Audio Video Interleave. *Consultate* formato AVI
- audio, associare i canali 169
- audio, campioni 134
- audio, canali
  - associare 169
  - informazioni 162, 163
- audio, canali di input 173
- audio, CD 81
- audio, frequenza di campionamento 69
- audio, guadagno 175
- audio, impostazioni di esportazione 356
- audio, missaggio master 165
- audio, profondità di bit 360
- audio, submix 180, 183
- audio, tracce
  - in Mixer audio 165
  - informazioni 162
- audio, transizioni
  - informazioni 177
- audio, volume 218
- audiocassette 71
- Audition. *Consultate* Adobe Audition
- Aumenta classificazione, comando 44
- Aumenta dimensione font, comando 48

## B

- Bagliore alfa, effetto 313
- barra dell'area di lavoro
  - impostare 127
  - informazioni 100
- marcatori 128
- ridimensionare 128
- spostare 127

- barra dell'area di visualizzazione
    - nei monitor Sorgente e Programma 93
    - nel pannello Timeline 100, 101
  - barre colorate 137
  - base temporale
    - impostazione 22
    - modificare 20
  - base temporale del filmato 22
  - Bassi, effetto 325
  - batch, acquisire
    - clip 74
    - impostazioni 74
    - informazioni 71
    - riacquisire 80
    - risolvere i problemi 75
  - Bezier, forme, impostare opzioni per 202
  - Bezier, fotogrammi chiave
    - creare 228
    - regolare le maniglie 226
  - Bianco e nero, effetto 292
  - Bilanciamento (audio), effetto 324
  - Bilanciamento colore (HLS), effetto 294
  - Bilanciamento colore (RGB), effetto 294
  - bilanciamento tonale, controllare 275
  - Bilanciamento tonalità, selettore
    - Angolo, selettore colore 248
  - bilanciamento, audio 178, 223
  - bit, profondità
    - video 24
  - bloccare
    - tracce 104
  - blocchi audio. *Vedere* interlacciatura audio
  - BMP, formato
    - esportare 357
  - bordi
    - evidenziare 313, 315
  - Bordi in rilievo, effetto 303
  - Bridge Center 36
  - Bridge, finestra
    - componenti principali 36
    - regolare 38
  - Bridge. *Vedere anche* Adobe Bridge
  - brillantezza
    - aggiungere ai titoli 208
  - brillantezza, aggiungere ai titoli 208
  - Browser dei font 196
- C**
- cache
    - centralizzata e distribuita, impostazione 39
    - informazioni 40
  - calibrare i dispositivi 64
  - Cambia colore, effetto 292
  - campi
    - informazioni 120
    - ordine 121
  - campi dispari. *Vedere* deinterlacciare
  - campi pari. *Vedere* video interlacciati
  - campi video interlacciati, nei file esportati 359
  - campo dominante 121
  - canali
    - Consultate anche* canali alfa
    - associare i canali audio 169
    - audio esportato 360
    - audio surround 5.1 162
    - mono 162
    - stereo 162
  - canali alfa
    - con e senza mascherino 331
    - da altre applicazioni Adobe 333
    - informazioni 331, 332
    - nelle clip 332
    - opzioni 333
    - premultiplicati e semplici 331
    - visualizzare 94
  - canali alfa con mascherino 331
  - canali non miscelati 331
  - canali premoltiplicati 331
  - canali semplici 331
  - Cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro 26
  - cartelle
    - gestire 43
    - importare 80
    - navigare 42
    - ricerca 45
  - casella di testo, ridimensionare 194, 198
  - cassetta. *Consultate* videocassetta.
  - CD-ROM
    - esportare su 347
    - esportare VCD su 348
    - spazio disponibile 347
  - certificazione 7
  - certificazione dei prodotti, forum degli utenti 7
  - Chiudi finestra, comando 37
  - ciclo continuo
    - filmati alternativi QuickTime 369
    - nel Monitor ritaglio 117
    - riproduzione GIF con animazione 355
  - classificazione file, in Bridge 44
  - clip
    - abilitare e disabilitare 123
    - aggiungere contemporaneamente alle tracce 110
    - animare 230, 231
    - aprire nel monitor Sorgente 91
    - collegare video e audio 135
    - copiare e incollare 123
    - disabilitare 123
    - dividere 125
    - eliminare spazio tra 126
    - fondere 339
    - importare 80
    - maniglie 152
    - mascherare 344
    - modificare in applicazione originale 145
    - organizzare in un progetto 87
    - raggruppare 124
    - ricollegare 135
    - ridisporre 126
    - rimuovere i colori da 257
    - rimuovere tutte da una traccia 125
    - riprodurre in senso inverso 119
    - scollegare 135
    - selezionare 122
    - sorgente di 122
    - spostare 126
    - spostare nel pannello Timeline 126
    - trascinare nel monitor Programma 110
    - trascinare nel pannello Timeline 109
    - trasparente 137
  - clip audio, visualizzare 167
  - clip collegata
    - informazioni 135
  - clip collegate
    - ignorare 135
    - impostare attacchi e stacchi 136
    - montare a parte il video e l'audio 136
    - risincronizzare 136
    - scollegare 135
  - Clip Notes
    - esportare 375

- clip secondarie
  - convertire in clip master 140
  - creare 140
  - informazioni 99, 139
  - regolare inizio e fine 140
- clip, durata 102, 118
- clip, fotogrammi copertina della 90
- codec
  - esportazione 358
  - informazioni 350
- codice di tempo
  - formati visualizzazione 22
  - impostare manualmente 79
  - informazioni 77
  - inserire 79, 101
  - Offset, impostazione 64
  - usare nel Monitor ritaglio 118
  - visualizzare l'offset durante il trascinamento 102
- Codice di tempo 24P 32
- codifica bitrate 366
- codifica CBR 366
- Codifica con bitrate costante. *Vedere* CBR, codifica
- Codifica con bitrate variabile. *Vedere* VBR, codifica
- codifica VBR 366
- Collega oggetto multimediale, comando 76
- Collega, comando (audio e video) 135
- collegamenti dei capitoli 133
- collegamento
  - pulsanti DVD 379
- collegare
  - audio e video 135
- Colore automatico, effetto 266
- colore, correzione
  - applicare effetti di 245
  - combinare i colori 256
  - definire le gamme tonali 254
  - informazioni 243
  - rimuovere i colori 257
  - spazio di lavoro 245
  - utilizzare le curve 250
- colori
  - corrispondenza 294
  - eliminare 268, 292
  - isolare 295
  - profondità di bit 358
  - regolare 267, 294, 296
  - sostituire 295
- Colori diffusione televisiva, effetto 323
- colori, tavola 358
- Comando Aggiunta automatica alla sequenza 112
- Comando Importa 60
- Comando Personalizza uso tastiera 391
- comando Salva 25, 31
- Come dettagli, comando 40
- Come Filmstrip, comando 40
- Come versioni e alternative, comando 40
- commenti
  - esportare come Clip Notes come 375
- Comparsa graduale, transizione 160
- composizione
  - informazioni 333
- composizioni
  - non in linea, Adobe Dynamic Link 151
- compressione
  - informazioni
- compressore, audio 81
- compressore/decompressore. *Vedere* codec
- con scarto, montaggio 113, 114, 118
- Considera come stereo, comando 170
- contagocce, per impostare i livelli di input 252
- contatore 137
- contenuti di background e risorse online, script
  - guida 7
- Contrasta bordi, effetto 271
- Contrasta, effetto 271
- Contrasto automatico 247
- Contrasto automatico, effetto 266
- contrasto, regolare 267
- Controllo contrasto, effetto 271
- controllo dispositivo
  - acquisire con 63
  - acquisizione senza 66
  - dal pannello Acquisizione 65
  - informazioni 63
  - plug-in 64
  - registrare su videocassetta con 352
- Controllo effetti, pannello
  - accelerare e rallentare gli effetti 228
  - attivare fotogrammi chiave 219
  - informazioni 238
  - regolare i grafici di valore e velocità 222
  - regolare i livelli audio in 176
  - visualizzare fotogrammi chiave e grafici 216
- visualizzare i controlli degli effetti 240
- visualizzare transizioni 156
- Controllo sfocatura, effetto 271
- Control-M 63
- Convertitore Cineon, effetto 275
- Convoluzione, effetto
  - informazioni 267
  - regolare la luminosità 259
- Coordinate polari, effetto 288
- Copia, comando 42, 123, 225
- copiare
  - livelli e risorse tra After Effects e Adobe Premiere Pro 145
- copiare e incollare
  - attributi di una clip 123
  - clip 123
  - effetti 238
  - valori 225
- Core IPTC 47
- Correttore colore RGB, effetto
  - definire le gamme tonali 254
- Correttore colori a tre vie, effetto
  - correzioni rapide luminanza 247
  - definire le gamme tonali 254
  - informazioni 283
  - rimuovere dominanti di colore 246
  - utilizzare i livelli 251
- Correttore colori rapido, effetto
  - correzioni rapide luminanza 247
  - rimuovere dominanti di colore 246
  - utilizzare i livelli 251
- Correttore colori RGB, effetto
  - informazioni 281
- Correttore luminanza, effetto 254
- Correttore rapido colore, effetto
  - informazioni 278
- correzione colore
  - specificare la gamma di colori 254
  - usare il monitor di riferimento 97
- Correzione colore secondaria
  - controlli 282
  - specificare la gamma di colori 254
- Correzione gamma, effetto 296
- correzioni 34
- Corrispondenza colore, effetto 256, 294
- corrispondenza fotogrammi
  - nei monitor Timeline e Sorgente 96
- Crea cache per sottocartelle, comando 40
- Crea tavola da formato, opzione 358

- creare composizioni
  - informazioni 331
- crenatura 197
- Cromaticità, effetto 297, 337
- cromaticità. *Vedere* applicazione
- crominanza
  - informazioni 262
  - limiti per NTSC 262
- Curva luminanza, effetto
  - applicare 250
  - informazioni 280
- curve
  - disegnare con lo strumento Penna 200
  - linee di direzione 200
  - per luminanza e correzione colore 250
- Curve RGB, effetto
  - applicare 250
  - informazioni 282
- D**
- D1/DV NTSC
  - proporzioni pixel 30
- D1/DV PAL
  - proporzioni pixel 30
- dati fotocamera, aggiunta ai file 48
- dati relativi ai marcatori DVD
  - esportare 354
- deinterlaccia
  - video esportato 359
- deinterlacciare
  - fermo immagine 120
  - file prima dell'esportazione 371
- descrizione
  - per i fotogrammi chiave 217
- descrizioni dei comandi 39
  - della barra dell'area di lavoro 128
  - informazioni 391
- Deseleziona tutto, comando 42
- Differenza RGB 338
- Differenza RGB, effetto 299
- differenza, fotogrammi 89
- digitalizzare
  - audio 69, 71
  - con schede di acquisizione video 68
  - video 60, 68
- Dilata frequenza, strumento 119
- Dilatazione tempo, proprietà
  - conversione in Adobe Premiere Pro 146
- dimensioni font
  - modificare nei titoli 196, 197, 205
  - modificare nel pannello Metadati 48
- dimensioni fotogramma 25, 28, 31, 359
  - Consultate anche* proporzioni del fotogramma
- frequenza fotogrammi
  - per l'esportazione 359
- Dinamica, effetto 326
- dischi
  - per DVD 388
- dischi a doppio strato 388
- dischi di memoria virtuale
  - informazioni 32
  - migliorare le prestazioni 33
  - specificare 33
- Dischi di memoria virtuale/Controllo dispositivo, comando 352
- disegnare
  - curve con lo strumento Penna 200
  - segmenti retti con lo strumento Penna 200
- disegno
  - forme nei titoli 199
- disinstallazione, software 1
- dispositivo, controllo
  - impostazioni del dispositivo 64
  - impostazioni del progetto 63
- dissolvenza
  - video 334
- dissolvenza incrociata audio 177
- Distorsione lente, effetto 286
- distorsioni nella definizione dei contorni. *Vedere* deinterlacciare
- distribuire, oggetti 204
- Disturbo HLS, effetto 302
- Disturbo, effetto 316
- dithering
  - opzione durante l'esportazione di GIF 355
- dividere clip 125
- documenti di supporto, in Adobe Help Center 3
- Dolby Digital (AC3), formato
  - esportare 357
- dominanti di colore
  - correggere rapidamente 246
- Dopo Scrivi passa a Ritocca, comando 187
- download
  - aggiornamenti, plug-in, e versioni di prova 7
- downmix 183, 360
- Duplica, comando 42
- duplicare le clip 99
- durata
  - informazioni 118
  - transizione 158, 159
  - transizioni predefinite 156
  - visualizzazione nei monitor Sorgente e Programma 92
- DVCPRO
  - HD 349
  - pixel, proporzioni 30
- DVD 388
  - animare i pulsanti 386
  - anteprima 388
  - basati su menu 383
  - creare 378
  - creare riproduzione automatica 387
  - immagine ISO 386
  - masterizzare 389
  - modelli di menu per 383
  - modificare le proprietà di testo 386
  - modificare modelli 385
  - personalizzare lo sfondo 386
  - preparare il contenuto per 379
  - pulsanti sovrapposti 385
  - scegliere modelli 384
  - tipi di 378
- DVD a riproduzione automatica
  - creare 387
  - informazioni 378
- DVD basati su menu
  - anteprima 388
  - informazioni 378
- DVD, esportare
  - impostazioni audio 368
  - Pubblico, impostazioni 368
- DVD, realizzare 134
- Dynamic Link. *Vedere* Adobe Dynamic Link
- E**
- Eco, effetto 319
- edit decision list (EDL) 371
- EDL (Editing Decision List, Lista decisionale di montaggio). *Consultate* liste decisionali di montaggio
- Consultate anche* nome singolo effetto
- effetti
  - accelerare e rallentare 228
  - applicare 237
  - attivare 241
  - audio 180

- basati sulle tracce o sulle clip 235
- copiare e incollare 238
- elencati nel Mixer audio 166
- eliminare 237
- impostazioni predefinite 242
- plug-in 235
- regolare e reimpostare 240
- visualizzare in Controllo effetti 240
- visualizzare nel pannello Timeline 217
- Effetti di luce, effetto
  - applicare le texture 261
  - informazioni 268
  - regolare posizione, scala e rotazione 231
- Effetti fissi 234
- Effetti GPU 236
- Effetti standard 235
- Effetto Aritmetica 273
- Effetto Bilanciamento colore 267
- Effetto Bordi ruvidi 316
- Effetto Calcoli 274
- Effetto Cerchio 308
- Effetto Codice di tempo 324
- Effetto Comparsa graduale 321
- Effetto Comparsa lineare 322
- Effetto Comparsa radiale 322
- Effetto Composito tinta unita 277
- Effetto Compressore multibanda 328
- Effetto Convertitore Cineon 275
- Effetto Correttore luminai 279
- Effetto Disturbo alfa 301
- Effetto Ellisse 309
- Effetto fantasma 271
- Effetto Fissa angoli 286
- Effetto Increspatura (circolare) 292
- Effetto Ingrandisci 287
- Effetto Limitatore video 285
- Effetto Luce stroboscopio 317
- Effetto Luminosità e contrasto 267
- Effetto Modifica in colore 293
- Effetto Ombra radiale 304
- Effetto Ombra/Luce 268
- Effetto Riempimento contagocce 309
- Effetto Rilievo 315
- Effetto Rilievo colore 314
- Effetto Rimuovi mascherino 299
- Effetto Scostamento 288
- Effetto Secchiello 312
- Effetto sfera, effetto 289
- Effetto Sfocatura composta 270
- Effetto Sfumatura 313
- Effetto Soglia 269
- Effetto Spostamento turbolenza 289
- Effetto Tempo di posterizzazione 320
- Effetto Trasparenza colore 297
- Effetto Trova bordi 315
- Effetto Veneziane 322
- effetto, proprietà
  - conversione in Adobe Premiere Pro 146
- elementi del menu
  - modificare in modelli 385
- elementi indesiderati, mascherini per 298, 344
- elenchi batch
  - importare ed esportare 75
  - impostare 74
  - riacquisire tramite 80
- elenco dei progetti tagliati, creare con Project Manager 373
- Elimina area di lavoro, comando 38
- Elimina file di render, comando 130
- Elimina salti, comando 125, 126
- Elimina sfarfallio, opzione 122
- eliminare spazi vuoti 126
- encoder 350
- Encore DVD. *Consultate* Adobe Encore DVD
- EQ, effetto 327
- Equalizza, effetto 295
- Equalizzatore parametrico, effetto 329
- errori, correggere 34
- errori, correggere e annullare 34
- Esegui render anteprima, comando 128
- esercitazioni 5, 6
- Espelli, comando 42
- Esporta audio, comando 356
- Esporta cache, comando 40
- Esporta filmato, comando 354
- Esporta su cassetta, comando 352
- Esporta su DVD, comando 367
- esportare
  - a file video 353
  - Clip Notes 375
  - edit decision list (EDL) 371
  - file filmato 354, 356
  - formati di file per 357
  - formato Video CD 348
  - fotogrammi chiave 350
  - GIF, formato file 355
  - i dati relativi ai marcatori nei file AVI 354
  - immagini fisse 355, 356
  - impostazioni 357, 358, 359, 360
  - impostazioni generali 358
  - impostazioni video 358
  - in formato AAF 372
  - in streaming video 349
  - metodi 353
  - per il Web 348
  - su CD-ROM 347
  - su pellicola 347
  - su video ad alta definizione 348
  - su videocassetta 351
  - su videocassetta con l'opzione Controllo dispositivi 352
  - su videocassetta senza l'opzione Controllo dispositivi 353
  - tipi di oggetto multimediale 346
  - usare Adobe Media Encoder 361, 363
  - usare le impostazioni predefinite 363
- esportare impostazioni video 358
- esportazione
  - informazioni 346
- esportazione, impostazioni
  - filtri, opzioni 365
- Estrai, effetto 268
- estrarre
  - audio dalle clip 168
- Etichetta, comandi in Bridge 44
- etichette
  - usare 88
- EXIF 47
- Extensible Metadata Platform (XMP) 46
- F**
- FAT32, formato
  - esportare in 61
- fermi immagine
  - ottimizzare per finestra Timeline 24
- Fermo fotogramma
  - conversione in After Effects 147
- Fermo fotogramma, comando 120
- fermo immagine 120
- Fermo orizzontale, effetto 321
- Fermo verticale, effetto 321
- file
  - apertura in Bridge 42
  - assegnazione nuovo nome in batch 46
  - classificazione 44
  - etichettatura 44
  - gestire 42
  - ignorare 25
  - importare 80
  - individuare 25

- mancanti 25, 76
  - navigare 42
  - ricerca 45
  - rinominare 25
  - selezione, in Bridge 42
- file collaterali 46
- file di anteprima 127, 129
- file di render. *Consultate* file di anteprima
- file PDF
  - esportare i commenti relativi a Clip Notes come 375
- file temporanei 32
- file titolo 191
- file video, esportare su 353
- file, sfogliare con Bridge 36
- filmati, indipendente 369
- filmato indipendente 369
- Filmato, comando 355
- Filtro arresta-banda (audio), effetto 328
- Filtro passa-alto, effetto 327
- Filtro passa-banda, effetto 325
- Filtro passa-basso, effetto 327
- finestra di dialogo Impostazioni di esportazione
  - Consultate anche* Adobe Media Encoder
- Finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione 361
- Fissa, opzione di automazione 187
- flusso di lavoro
  - modificare 98
  - panoramica 9
- font
  - modificare nei titoli 196, 197
  - sottolineare 197
  - specificare nel pannello Proprietà titolo 197
  - usare il maiuscolo 197
- formati AVID
  - esportare AAF da usare con 372
- formati di file
  - informazioni 80
  - per l'esportazione 357
  - supportati 61
- formati file
  - opzioni in Adobe Media Encoder 365
- formati MPEG
  - impostazioni predefinite 367
  - opzioni predefinite per il multiplexing 367
- formati supportati
  - audio 62
  - immagini fisse 62
  - video 62
- formato AAF
  - esportare in 372
  - informazioni 372
- formato AVI
  - esportare i dati relativi ai marcatori in 354
- formato CMX3600
  - esportazione 371
- Formato di GIF
  - Consultate anche* GIF con animazione, formato
- formato FAT32
  - informazioni 33
- formato file Windows Audio Waveform. *Consultate* formato WAV
- formato GIF con animazione
  - esportare 355, 357
- formato mp3
  - informazioni 81
- formato NTFS
  - informazioni 33
- formato QuickTime (MOV)
  - esportare 357, 359
  - filmati su livello singolo 357
- formato TIFF
  - importare come immagine fissa 81
  - importare come sequenza 83
- formato VCD
  - informazioni 348
- Formato visualizzazione 23, 24
- formato WAV
  - esportare in 357
- formato Windows Media
  - specificare codec 368
- formazione 5, 6, 7
- formazione completa 5
- formazione online 7
- forme d'onda
  - visualizzare 167
- forme d'onda audio 167
- forum 7
- fotogramma
  - numero iniziale 23
- Fotogramma, comando 356
- Fotogramma chiave e rendering, impostazioni 359
- fotogrammi
  - corrispondenza 139
  - estrarre 125
- fermo immagine 120
- fondere 120
- in video interlacciato 120
- ottenere la corrispondenza 96
- saltati, identificare clip con 89
- spostarsi tra 96
- fotogrammi chiave
  - Consultate anche* fotogrammi chiave di Bezier, fotogrammi chiave di compressione
- aggiungere 221
- attivare 219
- audio 215
- copiare e incollare nel pannello Controllo effetti 224
- copiare e incollare nel pannello Timeline 225
- delle proprietà dell'effetto 102
- eliminare 221
- informazioni su 215
- modificare i metodi di interpolazione 226
- navigare tra 220
- regolare 216
- ridurre durante l'automazione 224
- selezionare 220
- specificare valori per 223
- valutare la velocità dati per la compressione 89
- visualizzare nel pannello Controllo effetti 216
- visualizzare nel pannello Timeline 217
- visualizzare proprietà di 217
- fotogrammi chiave di compressione 89, 350, 360
- fotogrammi copertina 87, 90
- fotogrammi corrispondenti da sequenze nidificate 139
- fotogrammi iniziale e finale, visualizzare simultaneamente 106
- Fotogrammi M 366
- Fotogrammi N 367
- fotogrammi saltati 65, 89, 353
- fotogrammi, spostare tra 96
- frequenza di campionamento audio 69, 360
- Frequenza, impostazione 23
- Fulmine, effetto 311
- Fuoco Filmstrip, comando 38
- Fuoco metadati, comando 38
- fuori campo 69, 70
- Fusione, effetto 274



## G

gamma tonale, regolare 267  
 Generale, preferenze  
   Bridge 39  
 GIF, formato  
   importare 81  
   sequenze 357  
 giradischi 71  
 Global Positioning System (GPS),  
   dati 47  
 GOP (Group of Pictures). *Vedere*  
   GOP  
 GPS, informazioni nei file 47, 48  
 grafici  
   regolare nel pannello Controllo  
     effetti 222  
   regolare nel pannello Timeline 223  
   visualizzare nel pannello Controllo  
     effetti 216  
 grafici di valore e  
   velocità, regolare 222  
 granuloso, video 67  
 Griglia, effetto 310  
 Guadagno audio, comando 175  
 Guadagno costante, transizione  
   audio 177  
 Guida  
   aggiornamento argomenti 2  
   esplorazione 4  
   informazioni 3  
   ricerca 4  
   stampa 5  
 Guida online 3

## H

H.264 349  
 HD  
   pixel, proporzioni 30  
 HDV 349  
   pixel, proporzioni 30

## I

icona a forma di lucchetto 104  
 Icona per il taglio dell'attacco 118  
 Icona per il taglio dello stacco 118  
 icona Stacco 118  
 Icona Taglio dell'attacco 113  
 Icona Taglio dello stacco 113  
 IEEE 1394 65  
 Ignora, opzione per effetti audio 324  
 Il comando Generazione Automatica  
   Marcatori DVD 382  
 Illustrator. *Consultate* Adobe  
   Illustrator

## immagini fisse

Adobe Illustrator 82  
 cambiare la durata 81  
 esportare 355, 356  
 importare 81, 82  
 modifica della durata  
   predefinita 81  
 ottimizzare per l'esportazione 359  
 pixel, proporzioni 356  
 regolare le proporzioni dei pixel 81  
 sequenza numerata 83  
 Immagini fisse numerate, opzione 83  
 immagini fisse numerate. *Consultate*  
   immagini fisse  
 immagini in scala di grigio  
   creare da clip a colori 292  
   regolare i valori 292  
 importare  
   commenti di Clip Notes 377  
   informazioni 80  
 Imposta attacco, pulsante 105, 110  
 Imposta marcatore sequenza,  
   comando 132  
 Imposta marcatore, pulsante,  
   pannello Timeline 132  
 Imposta mascherino, effetto 276  
 Imposta stacco, pulsante 105, 110  
 Impostazione Campi 22  
 Impostazione di Dimensioni  
   fotogramma 22  
 Impostazione di Modalità di  
   montaggio 22  
 impostazioni acquisizione audio 69  
 Impostazioni ASIO, opzione 173  
 impostazioni del progetto 22, 23  
 impostazioni di compilazione  
   per esportazione AVI 354  
   per esportazione GIF 355  
 Impostazioni di esportazione  
   opzioni formato 365  
 impostazioni di esportazione  
   audio 360  
   Audio, opzioni 368  
   fotogramma chiave e  
     rendering 359  
   generali 358  
   Video, opzioni 366  
 impostazioni di esportazione  
   audio 360  
 impostazioni di esportazione  
   predefinite  
   creare 364  
   eliminare 364  
   esportare 364  
   importare 364

## informazioni 363

salvare 364  
 Impostazioni di rendering video 24  
 Impostazioni di riproduzione 22  
 impostazioni predefinite  
   creare e salvare 242  
   per effetti 242  
   raccoglitori per 243  
 Impostazioni predefinite  
   disponibili 21  
 impostazioni, acquisizione  
   audio 69  
 in linea, montaggio 79  
 inclinare immagini 286  
 inclinazione 197  
 Incolla attributi, comando 124  
 Incolla con inserimento,  
   comando 123  
 Incolla, comando  
   e indicatore del tempo  
     corrente 123  
   e fotogrammi chiave 225  
   in Bridge 42  
 Increspatura, effetto 289  
 indicatore del tempo corrente  
   spostare nel pannello Timeline 100  
   spostarsi ai fotogrammi chiave 220  
 indicatore tempo corrente  
   informazioni 92  
 Info file, comando 48  
 Info, pannello 15  
 informazioni 22, 23  
 informazioni di copyright,  
   aggiunta 48  
 informazioni di cronologia, aggiunta  
   ai file 48  
 ingrandimento, impostazioni  
   Sorgente e Programma,  
     monitor 94  
 Inserisci, comando  
   in Bridge 42  
 Inserisci, icona 110  
 Inserisci, pulsante 111  
 installazione, software 1  
 interlacciatura audio 360  
 interlinea 197  
 Internet. *Consultate* web  
 interpolazione  
   informazioni su 226  
 Interpolazione campo, effetto 324  
 interpolazione.  
   *Consultate* fotogrammi chiave  
 Interpreta metraggio, comando 91,  
   334  
 intestazione filmato 369

Inversione, effetto (video) 276  
 Inverti selezione, comando 42  
 Inverti, effetto 327  
 Invia al Cestino, comando 42, 43  
 IPTC (IIM, versione precedente) 47  
 IPTC, informazioni 47  
 istanze, clip 99

## J

jog 118

## L

Lametta, strumento 125  
 LANC 63  
 L-cut o J-cut 114, 136  
 letterboxing 27  
 linee di direzione 200  
 linee di scansione 120  
 lingua  
     assegnazione in Bridge 39  
 livelli  
     creare da Adobe Premiere Pro 145  
 Livelli automatici, effetto 266  
 livelli di rilievo 261  
 livelli di sicurezza colori. *Consultate*  
     vettorscopio  
 livelli video, misurare 262  
 Livelli, effetto 268  
 Livello di bianco automatico 247  
 Livello di nero automatico 247  
 loghi, aggiungere ai titoli 203  
 Luminanza 339  
 luminanza  
     correzioni rapide 247  
     misurare 262  
     regolare mediante i livelli 251  
     regolare mediante le curve 250  
 Luminanza, effetto 299  
 luminanza. *Vedere* applicazione  
 luminosità  
     modifica nell'interfaccia utente 18  
     regolare 267  
     regolare con l'effetto  
     Convoluzione 259

## M

maiuscoletto 197  
 mandate  
     elenchi di mandate 166, 182  
     informazioni 181  
 maniglie, per clip 152  
 acquisizione manuale  
     *Consultate anche* acquisizione in  
     batch

Mappa arbitraria PS, effetto  
     applicare 296  
     convertire file AVC 296  
     informazioni 296  
 marcatori  
     aggiungere 131  
     aggiungere fotogrammi chiave di  
     compressione a 360  
     andare a 132  
     cancellare 133  
     collegamenti dei capitoli 133  
     durata 133  
     esportare nei file AVI 354  
     informazioni 131  
     inserire commenti in 133  
     nel pannello Controllo effetti 241  
     numerati 132  
     spostare 132  
     spostarsi con 132  
     usare per commenti, collegamenti  
     dei capitoli e collegamenti  
     Web 133

marcatori clip  
     conversione in After Effects 147

marcatori DVD  
     aggiungere manualmente 381  
     eliminare 383  
     informazioni 379  
     marcatori interruzione 382  
     marcatori menu principale 380  
     marcatori scene 381  
     menu principale 380  
     rinominare 383  
     spostare 383

marcatori interruzione

aggiungere 382  
 eliminare 383  
 informazioni 379  
 spostare 383

marcatori menu principale

aggiungere manualmente 381  
 eliminare 383  
 informazioni 379, 380  
 rinominare 383  
 spostare 383

marcatori scene

aggiungere manualmente 381  
 eliminare 383  
 informazioni 379, 381  
 rinominare 383  
 spostare 383

marcatori sequenza

conversione in After Effects 147

marcatori tempo per livelli  
     conversione in Adobe Premiere  
     Pro 146  
 margini di sicurezza  
     informazioni 193  
     titoli 193  
 Margini di sicurezza, pulsante 93  
 marcatori  
     *Consultate anche* marcatori DVD  
 Maschera di contrasto, effetto 271  
 Maschera immagine, transizione 160  
 maschere  
     conversione in Adobe Premiere  
     Pro 146  
     informazioni 332  
     Maschera immagine,  
     transizione 160  
 mascherini  
     conversione in Adobe Premiere  
     Pro 146  
     eliminare 345  
     informazioni 331, 332, 340  
     mobili 342  
     per elementi indesiderati 344  
     spostare 342  
     tinta unita 344  
     traccia 342  
 mascherini mobili 342  
 mascherini, tipi di trasparenza 340  
 Mascherino a 16 punti per elementi  
     indesiderati, effetto 298  
 Mascherino a 4 punti per elementi  
     indesiderati, effetto 298  
 Mascherino a 8 punti per elementi  
     indesiderati, effetto 298  
 Mascherino immagine 340  
 Mascherino immagine, effetto 298  
 mascherino mobile 342  
 Mascherino per differenza 341  
 Mascherino per differenza,  
     effetto 298  
 Mascherino traccia 342  
 Mascherino traccia, effetto 300  
 mastering, audio 165  
 masterizzare DVD 389  
 Media Encoder. *Consultate* Adobe  
     Media Encoder  
 Mediano, effetto 300  
 memoria virtuale, dischi  
     preferenze 70  
 menu  
     contesto 15  
     visualizzare 15  
 menu dei pannelli 15  
 menu di scelta rapida 15

- metadati
  - aggiungere 50
  - aggiunta ai documenti 48, 49
  - applicare come modelli 50
  - informazioni 46, 370
  - modelli 50
  - modificare 48
  - nei file MPEG-2 367
  - preferenze per 48
  - sostituire 50
  - specificare i tipi da visualizzare nel pannello Metadati 48, 50
  - visualizzare 48
- metadati IPTC, modifica 48
- Metadati, pannello 47
- metadati, specifica dei tipi da visualizzare nel pannello Metadati 50
- metodi di fusione
  - Cerchio, effetto e 309
  - Griglia, effetto e 310
  - Secchiello, effetto e 313
- metodo di fusione
  - Ingradisci, effetto e 288
- missaggio dell'audio
  - automatizzare 187
- mixaggio
  - informazioni 163
- Mixer audio
  - applicare il muto alle tracce nel 177
  - automatizzare le modifiche con 187
  - elenco degli effetti 166
  - impostare unità audio nel 167
  - informazioni 163, 165
  - panning e bilanciamento nel 179
- Mixer canale, effetto 258
- Mixer canali, effetto 267
- Mixer stereo, effetto
  - conversione in Adobe Premiere Pro 146
- modalità di trasferimento
  - conversione in Adobe Premiere Pro 146
- modelli
  - eliminare pulsanti 385
  - informazioni sui DVD 383
  - modificare DVD 385
  - scegliere DVD 384
- modelli di titoli
  - ripristinare valori predefiniti 192
- modelli di titolo
  - condividere 192
  - creare da un titolo 193
  - creare titoli basati su 192
  - eliminare 192
  - importare 192
  - impostare 192
  - rinominare 192
  - temi 192
- modelli DVD. Consultate modelli
- Modifica originale, comando 145
- modificare
  - in monitor Ritaglio 113
- Moltiplica 340
- Moltiplica, effetto 299
- monitor
  - usare per anteprima 128
- Monitor di riferimento
  - informazioni 97
- Monitor programma
  - animare il movimento 231
  - animare le clip 232
- Monitor ritaglio
  - anteprima di montaggio 117
  - impostare il numero di fotogrammi da tagliare 117
  - montaggio con ciclo continuo 117
  - montaggio con scarto 118
  - montaggio senza scarto 118
  - usare 117
- Monitor sorgente
  - punti di attacco e stacco 105
- mono, tracce audio 162
- montaggio
  - a quattro punti 111
  - a tre punti 111
  - annullare nel Monitor ritaglio 117
  - anteprima nel Monitor ritaglio 117
  - clip collegate 135
  - clip in applicazione originale 145
  - con scarto 113, 118
  - con scivolamento 116
  - con slittamento 115, 117
  - dividere una clip 125
  - eliminare spazio tra clip 126
  - estrarre fotogrammi 125
  - in linea 79
  - L-cut o J-cut 136
  - montaggio con scarto 115
  - montaggio con scivolamento 115, 116
  - montaggio con slittamento 116
  - montaggio per sovrapposizione 107
  - montaggio senza scarto 115
  - non in linea 79
  - per sovrapposizione 107
  - ridisposizione 126
  - senza scarto 113, 118
  - tagliare 113
  - taglio a L 114
  - usare il comando Aggiunta automatica alla sequenza 112
- montaggio a tre punti 111
- montaggio con scarto 115
- montaggio con scivolamento 115, 116
- montaggio con slittamento 116
- montaggio multicamera
  - assemblare clip 142
  - informazioni 141
  - nel pannello Timeline 144
  - registrare 143
  - riprodurre clip 144
  - riregistrare 144
  - sincronizzare clip 142
- montaggio online 373
- montaggio per sovrapposizione 107
- montaggio senza scarto 115
- Montaggio senza scarto, strumento 115, 136
- Mosaico, effetto 316
- Mostra cartelle, comando 41
- Mostra file nascosti, comando 41
- Mostra in Bridge, comando 42
- Mostra in Esplora risorse, comando 42
- Mostra in Finder, comando 42
- Mostra solo file Camera Raw, comando 41
- Mostra solo file grafici, comando 41
- Mostra solo file vettoriali, comando 41
- Mostra solo miniatura, comando 40
- Mostra tutti i file, comando 41
- Mostra/nascondi tracce, comando 166
- Movimento, effetto 230
- Movimento, valori
  - conversione in After Effects 147
- MPEG, formati
  - informazioni 367
- MPEG, formato audio 357
- MPEG-1
  - formato Layer 3 81
  - variante VCD di 348
- multicamera, montaggio
  - inserire e sovrapporre le clip 144
- multiplexing 367

## N

Navigatore file, comando 38  
 Nessuna classificazione, comando 44  
 nidificate, sequenze 138, 139  
 Non filtrato, menu 41  
 non in linea, composizioni 151  
 non in linea, file 74, 76  
 non in linea, montaggio 79  
 Non rosso 339  
 Non rosso, effetto 299  
 NTFS, formato  
   esportare in 61  
 NTSC  
   creare DVD per 388  
   livelli video 262  
 NTSC,  
   base temporale 22  
 numero di codice di tempo  
   Spostamento attacco 118  
 numero di codice di tempo  
   Spostamento stacco 118  
 Nuova cartella, comando 43  
 Nuova finestra, comando 37  
 nuove caratteristiche e funzioni di  
   Premiere Pro 7  
 Nuovo monitor di riferimento,  
   comando 97  
 Nuovo progetto, comando 20

## O

Offset colore, effetto 295  
 oggetti  
   allineare 204  
   cambiare il riempimento 207  
   cambiare opacità 205  
   cambiare posizione 205  
   cambiare rotazione 205, 206  
   cambiare scala 205  
   creare ombre esterne per 210  
   distribuire 204, 205  
   posizionare nei titoli 205  
   proprietà 206  
   trasformare 205  
 oggetti titoli  
   allineare 204  
   distribuire 204, 205  
   impostare il riempimento 207  
   informazioni sulle proprietà 206  
   modificare l'ordine di  
     sovrapposizione degli  
     oggetti 203  
   trasformare 205  
 Ombra esterna, effetto 303

ombre esterne  
   aggiungere agli oggetti 210  
   creare 210  
   nei titoli 210  
 ombre. *Consultate* ombre esterne  
 Onda, effetto 291  
 online 5, 6  
 online, risorse per sviluppatori  
   script, guida 7  
 opacità  
   dei titoli 205  
   modificare nel pannello  
     Timeline 223  
   regolare 334  
 Opacità, valori  
   conversione in After Effects 147  
 operazioni automatizzate  
   esecuzione 46  
   risorse online 7  
 Opzione Ignora per i file 25  
 Opzione Ignora tutto per i file 25  
 Opzione Non in linea per i file 25  
 Opzione Tutto non in linea per i  
   file 25  
 Opzioni di campo, comando 121  
 opzioni di supporto. *Vedere* supporto  
   tecnico  
 Ordina, comando 41  
 ordine campo  
   informazioni 120  
 orizzontali, linee di scansione 120  
 oscilloscopio  
   Allineamento RGB 94  
   Allineamento YCbCr 94  
   informazioni 262  
   nel monitor di riferimento 97  
   visualizzare 264  
   visualizzare nei monitor Sorgente e  
     Programma 94  
 oscilloscopio YC 262  
 Ottieni proprietà per, comando 351  
 Ottimizza fermi immagine,  
   impostazione 24  
 ottimizzare  
   filmati alternativi per server 369  
   immagini fisse esportate 359  
 overscan  
   titoli e 193

**P**  
 PAL  
   creare DVD per 388  
 PAL, standard  
   base temporale 22

Panasonic, controllo a 5 punti fissi 63  
 pannelli  
   *Consultate anche nomi dei singoli  
     pannelli*  
   chiudere 17  
 Pannello Acquisizione  
   informazioni 10  
 Pannello Cronologia 34, 35  
 Pannello Effetti 12, 236  
 Pannello Proprietà del titolo 196  
 Pannello Strumenti 15  
 pannello Timeline  
   scorrimento 128  
 panning, audio 178  
 paragrafo, testo  
   informazioni 194  
 parole chiave, applicazione ai file, in  
   Bridge 50  
 partizioni 34  
 Passa a modalità Completa,  
   pulsante 37  
 Passa a modalità Ridotta, pulsante 37  
 Passata colore, effetto 258, 295  
 Pattern celle, effetto 306  
 PCM, formato 357  
 pellicola cinematografica 347  
 Penna, strumento  
   disegnare curve 200  
   disegnare linee rette 200  
 penna, strumento  
   selezionare fotogrammi chiave 220  
 Photoshop. *Consultate* Adobe  
   Photoshop  
 PICT, formato  
   esportare 357  
 Piegare, effetto 286  
 più monitor 18  
 pixel  
   tagliare, nell'effetto Ritaglia 320  
   tagliare, nell'effetto Taglia 320  
 pixel quadrati 27, 30  
   *Consultate anche* proporzioni pixel  
 pixel rettangolari 27  
   *Consultate anche* proporzioni pixel  
 pixel, proporzioni  
   informazioni su 27  
 plug-in  
   effetti 235  
   in Adobe Store 7  
 plug-in AAF  
   convertire le informazioni di  
   progetto in 372

- Polvere e grana, effetto
  - applicare 300
  - informazioni 300
- Portable Document Format. *Consultate* file PDF.
- Posizione, proprietà
  - regolare 230
  - usare per animare le clip 231
- Posterizza, effetto 268
- Potenza costante, transizione audio 177
- Predefiniti disponibili 20
- Preferenze, comando
  - in Bridge 39
- Prendi audio/Prendi video, pulsante 108, 109
- Presentazione, comando 40
- prestazioni, migliorare 93
- priorità dei campi
  - nei file esportati 359
- ProcAmp, effetto 268
- profondità di bit
  - audio 69, 360
  - colori 346, 358
  - esportazione 358
- Profondità di bit massima, impostazione 24
- progetti
  - aprire 24
  - creare 20
  - importarne di precedenti 84
  - informazioni 20
- progetto tagliato, creare con Project Manager 373
- progetto, impostazioni
  - Generali 22
  - modalità di montaggio 22
  - personalizzare 20, 21
- Progetto, pannello
  - informazioni 10
  - personalizzare 85
  - raccoglitori 87
- Programma, monitor
  - agganciare con il monitor di riferimento 97
  - campioni audio 134, 135
  - controlli temporali 92
  - impostare unità audio nel 167
  - informazioni 91
  - riprodurre 95
  - visualizzare le modalità del 94
- Project Manager
  - informazioni 373
  - montaggio online con 373
  - usare 373
- proporzioni
  - pixel 22, 27, 30
- proporzioni fotogramma 26
  - Consultate anche* proporzioni pixel, dimensioni fotogramma
- proporzioni informazioni su 26
- proporzioni pixel
  - Consultate anche* proporzioni fotogramma
- impostazione 22
- Impostazioni generali 22
- modificare 28
- per immagini fisse esportate 356
- proporzioni comuni per le risorse 30
- proporzioni, fotogramma 26
- proprietà delle clip
  - visualizzare nel pannello Timeline 101
- proprietà testo
  - aspetto 196
  - crenatura 196, 197
  - dimensioni dei font 196
  - font 196
  - inclinazione 196, 197
  - informazioni 196
  - interlinea 196, 197
  - maiuscoletto 196
  - scorrimento della linea di base 196, 197
  - sottolineare 196, 197
  - spaziatura 196, 197
- Protetto in modalità Scrivi, comando 187, 188
- Pubblico, impostazioni di codifica 368
- pulsanti menu DVD
  - collegare 379, 380
  - eliminare 385
  - miniatura 383
- pulsanti menu. *Consultate* pulsanti menu DVD
- pulsanti. *Consultate* pulsanti menu DVD
- Punta arriciata, effetto 291
- punti angolo
  - convertire in punti curva 202
- punti curva
  - convertire in punti angolo 202
- punti di attacco e stacco 113
  - modificare 113
- punti di controllo 200
- punti di montaggio, aggiungere fotogrammi chiave di compressione a 360
- Punti di stacco
  - Consultate* Punti di attacco e stacco
- Punto zero della sequenza, comando 102
- Q**
  - quattro punti, montaggio
    - opzioni per adattare la clip 112
- QuickTime
  - predefiniti di codifica 368
- R**
  - raccoglitori
    - aggiungere ed eliminare 88
    - creare 243
    - effetti 236, 237
    - Preferiti 237
    - visualizzare il contenuto 88
  - raccoglitori personalizzati
    - personalizzare 243
  - raccolte
    - in Bridge 45
  - Raggruppa, comando 124
  - rasterizzare
    - file Adobe Illustrator 82
    - oggetti logo nei titoli 203
  - Raw, file
    - in Bridge 36
  - RealMedia
    - impostazioni di codifica 368
  - RealMedia, formato
    - esportare 357
  - registrare l'audio
    - disattivare 174
    - preparare il canale di input 173
  - registrare sequenze multicamera 143
  - registrazione, prodotto 1
  - Regolazione alfa, effetto 296
  - render
    - informazioni 128
  - rendering
    - Consultate anche* anteprima
    - ordine di applicazione degli effetti 234
    - ordine di elaborazione 334
  - Rendi permanente, comando 50
  - Replica, effetto 316
  - Resource Center 6
  - ricerca di file e cartelle 45
  - ricerca di file e cartelle, con Bridge 45

- Ricerca scena 67
- ricollegare le clip 135
- Ridimensiona, icona 103
- ridimensionare
  - elementi del menu DVD 385
  - file EPS 80
  - titoli 205
- ridisposizione 126
- Ridotta, modalità 37
- Riduci classificazione, comando 44
- Riduci dimensione font, comando 48
- ridurre
  - le tracce 102
- Riduzione disturbo, effetto 326
- Riduzione ronzii, effetto 325
- Riduzione sibilanti effetto 325
- Riempi a sinistra e Riempi a destra, effetti 327
- riempimento
  - degli oggetti nei titoli 207
- riepilogo, fotogrammi chiave 216
- riferimento, monitor
  - agganciare con il monitor Programma 97
- riflessi 288
- Riflessione, transizione 160
- Riflesso lente, effetto 310
- Rifletti in orizzontale, effetto 321
- Rifletti in verticale, effetto 321
- Rifrazione, effetto 292
- rifrazione, simulare 310
- righello temporale
  - monitor Sorgente e Programma 92
  - spostare in sequenza 96
  - usare in monitor di riferimento 97
- rilevazione di scena automatica 67
- rimuovere software 1
- Rimuovi dai Preferiti, comando 43
- Rimuovi mascherino, effetto 299
- Rinomina in batch, comando 46
- rinominare
  - colonne nel pannello Progetto 86
  - marcatori DVD 383
- rinominazione
  - file 46
- Ripristina area di lavoro predefinita, comando 38
- riproduzione
  - anteprima di sequenze 127
  - controlli del monitor 95
  - controlli per monitor di riferimento 97
  - pannello Timeline 100, 128
  - spostarsi tra i fotogrammi 96
- risorse per sviluppatori
  - SDK, documentazione 7
- risorse tecniche 7
- Ritaglia, effetto 320
- Ritaglia, filtro
  - conversione in After Effects 147
- ritagliare
  - file prima dell'esportazione 371
- Ritardo multitap, effetto 328
- Ritardo, effetto 325
- Rivela nel progetto, comando 122
- Riverbero, effetto 329
- rotazione
  - immagini 44
  - regolare nel pannello Controllo effetti 230
  - regolare nel pannello Timeline 223
- Rotazione, proprietà 230
- RS-232 e RS-422, calibrazione e controllo 64
- RS-232, controller 63
- RS-422, controller 63
- Rullino, effetto 321
- Ruota di 180°, comando 44
- Ruota di 90° in senso antiorario, comando 44
- Ruota di 90° in senso orario, comando 44
- ruotare
  - oggetti 205
  - oggetti nei titoli 206
- S**
- Salva area di lavoro, comando 38
- Salvataggio automatico 26
- salvataggio automatico 26
- Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro, cartella 26
- Scacchiera, effetto 307
- scala di grigio
  - creare da clip a colori 268, 294, 295
- Scala, proprietà 230
- Scambia canali, effetto 329
- scansione progressiva 120
- Scatola luminosa, comando 38
- scelte rapide da tastiera
  - eliminare 392
  - informazioni 391
  - personalizzare 391
  - scambiare set 392
  - trovare 391
- schede di acquisizione 20, 69
- schede di acquisizione video 68
- Schermo blu 338
- Schermo blu, effetto 297
- schermo blu. *Vedere* applicazione
- Schermo verde 338
- Schermo verde, effetto 298
- schermo verde. *Vedere* applicazione
- Schiarisci 340
- Schiarisci, effetto 299
- scivolamento, montaggio 115, 116
- Scollega audio e video, comando 135
- Scollega oggetto multimediale, comando 77
- Scollega, comando (audio e video) 135
- scollegare
  - audio e video 135
  - clip 135
- Scomponi in clip mono, comando 170
- scorrimento della linea di base 197
- scorrimento orizzontale titoli
  - opzioni tempo 213
- scorrimento orizzontale, titoli
  - creazione 213
  - informazioni 212
- scorrimento orizzontale. *Vedere* scorrimento orizzontale dei titoli
- scorrimento verticale titoli
  - opzioni tempo 213
- scorrimento verticale, titoli
  - creazione 213
  - informazioni 212
- scorrimento verticale. *Vedere* scorrimento verticale dei titoli
- script
  - risorse 7
- script, guida
  - Adobe Bridge 46
- Scrivi sopra, effetto 318
- SDK, documentazione 7
- SECAM,
  - base temporale 22
- segnalibri
  - per argomenti della Guida 5
- Selettore colore di Adobe 253
- Selettore colore. *Consultate* Selettore colore di Adobe
- selettori colori
  - per la correzione colore 248
- Seleziona elementi con etichetta, comando 42
- Seleziona elementi senza etichetta, comando 42
- Seleziona tutto, comando 42

- selezionare clip 122
  - selezione
    - file, in Bridge 42
  - selezione tracciato, strumento 123, 125
  - Senza etichetta, comando 44
  - senza scarto, montaggio 113, 118
  - Separa, comando 124
  - sequenza di destinazione nel montaggio multicamera 143
  - sequenze
    - aggiungere clip a 107
    - anteprima 127
    - aprire la sorgente di sequenze nidificate 139
    - creare 138
    - impostare il tempo iniziale 102
    - impostare punti di attacco e stacco 110
    - impostazioni predefinite 138
    - multiple 138
    - nidificare 138, 139
    - panoramica sul montaggio 98
    - registrare su videocassetta 351, 352
    - scambiare 138
    - visualizzare con maggiore dettaglio 101
    - visualizzare in un pannello Timeline parte 138
    - visualizzarne di più 101, 105
  - Sfaccetta, effetto 305
  - Sfocatura canale, effetto 270
  - Sfocatura direzione, effetto 270
  - Sfocatura fotocamera, effetto 270
  - Sfocatura radiale, effetto 271
  - Sfocatura veloce, effetto 271
  - Sfoggia, comando 37
  - Sfumatura a 4 colori, effetto 305
  - Sfumatura a quattro colori, effetto 305
  - sfumature
    - creare con l'effetto Sfumatura 313
  - sincronizzare
    - clip 136
    - video e audio 136
  - sincronizzare monitor Sorgente e pannello Timeline 96
  - sincronizzazione, problemi 68
  - slittamento, montaggio 115, 116, 117
  - software 1
    - aggiornamento 2
    - attivare 1
    - download 7
    - installare 1
  - registrare 1
  - rimuovere 1
  - Solarizza, effetto 317
  - Solo controllo in ingresso, comando 166
  - sorgente, clip 99
  - Sorgente, monitor
    - aprire le clip 91
    - campioni audio 134
    - cancellare le clip 92
    - controlli temporali 92
    - informazioni 10, 91
    - modalità di visualizzazione 94
    - riprodurre 95
    - sincronizzare con il pannello Timeline 96
  - sospensione, modalità 67
  - Sostituisci colore, effetto 257, 295
  - Sovrapponi, icona 110
  - Sovrapponi, pulsante 111, 112
  - spazi di lavoro
    - ancorare e raggruppare 17
    - audio 164
    - chiudere pannelli e finestre 17
    - eliminare 19
    - informazioni 9
    - montaggio video 98
    - più monitor 18
    - zone di rilascio 16
  - spaziatura, testo 197
  - spazio di manovra 69
  - Specularità, effetto 288
  - Spirale, effetto 291
  - Sposta nel Cestino, comando 42, 43
  - stampa
    - argomenti della Guida 5
  - standard televisivi
    - informazioni 388
  - Steinberg VST, plug-in. *Consultate* VST, plug-in
  - stelle, per la classificazione dei file 44
  - stereo, audio
    - informazioni 162
    - panning e bilanciamento 180
    - scomporre in clip mono 170
  - stili
    - applicare a titoli 212
    - creazione per i titoli 206, 211
    - eliminare 212
    - impostare predefiniti 212
    - informazioni 211
    - modificare i campioni di stile 211
    - rinominare 212
    - usare 206
  - stili, librerie 212
  - Stock Photos. *Vedete* Adobe Stock Photos
  - streaming video
    - esportare in 349
  - striping dei nastri 77
  - strumenti per il testo 194
  - Strumenti, comandi in Bridge 46
  - Strumento scivolamento 116
  - Strumento Selezione 15
  - Strumento slittamento 117
  - Strumento testo su tracciato 195
  - Strumento zoom 101
  - submix (audio), tracce
    - informazioni 162, 180
    - output 183
  - subwoofer 179
  - suggerimenti 5, 6
  - supporto tecnico
    - a pagamento e gratuito 5
    - Adobe Expert Support 2
    - sul sito Adobe.com 7
  - Svuota cache centrale, comando 40
  - Svuota cache per questa cartella, comando 40
- ## T
- tabulazioni
    - arresti di tabulazione 198
    - eliminare 199
    - impostare nel testo 198
    - informazioni 198
  - Tagged Image Format File (TIF, TIFF). *Consultate* formato TIFF
  - Taglia, comando 42
  - Taglia, effetto 320
  - tagliare
    - informazioni 105
    - nel Monitor sorgente 105
    - nel pannello Timeline 113
  - taglio a J, montaggio 114, 136
  - taglio a L, montaggio 114, 136
  - Taglio, preferenze 117
  - Taglio, pulsante 117
  - Targa, formato
    - esportare 357
  - tasti
    - informazioni 332
  - tasti JKL 96
  - televisione, creare e vedere in anteprima titoli per 193
  - televisione. *Consultate* TV.

- tempo
  - visualizzazione del tempo corrente 92
- Tempo automatico 188
- Tempo di preroll, impostazione 64
- testo
  - aggiungere ai titoli 194
  - formattare 196
  - impostare le tabulazioni 198
  - orientamento 196
  - ridimensionare la casella di testo 194
  - ritorno a capo 194
  - selezionare nei titoli 195
- testo indipendente
  - confronto con il testo paragrafo 194
  - ridimensionare 205
  - nei titoli 194
- testo orizzontale 194
- testo paragrafo
  - confronto con il testo indipendente 194
  - ridisporre 198
- testo su tracciato
  - creazione nei titoli 195
- testo titolo
  - aggiungere 194
  - cambiare dimensione dei font 196
  - cambiare font in 196
  - cambiare orientamento 196
  - creare paragrafi in 195
  - creare percorsi in 195
  - creare testo indipendente in 194
  - font 194
  - orizzontale 194
  - paragrafo 194
  - selezionare 195
  - specificare le proprietà 196
  - verticale 194
- testo tracciato
  - informazioni 194
- testo verticale
  - nei titoli 194
- texture
  - aggiungere agli oggetti nei titoli 208
  - aggiungere ai titoli 208
  - opzioni 208
  - simulare in clip 318
- Texture, effetto 318
- TGA. *Consultate* formato Targa
- timeline
  - nel pannello Controllo effetti 239
- Timeline, pannello
  - barre diagonali di avvertenza 153
  - impostare unità audio 167
  - informazioni 11, 99
  - livelli audio 176
  - modificare fotogrammi chiave 215
  - modificare grafici dei fotogrammi chiave 223
  - scorrere di schermata in schermata 101
  - sincronizzare con il monitor Sorgente 96
  - specificare valori dei fotogrammi chiave 223
  - spostare le clip 126
- Tinta, effetto 296
- Titolazione
  - informazioni 11
- Titolazione, pannelli
  - azioni titolazione 190, 204
  - pannello principale titolazione 190
  - proprietà titolazione 190
  - Stili titolazione 190, 206, 211
  - strumenti di titolazione 190, 199
- Titoli
  - preferenze campioni di stile 211
- titoli
  - Consultate anchescorrimiento* orizzontale titoli, scorrimento verticale titoli, oggetti titoli, modelli titoli, testo titoli
  - aggiungere immagini a 203
  - applicare stili a 212
  - aprire 191
  - basati su modelli 192
  - convertire 213
  - creare forme 199
  - importare 191
  - modificare gli stili 211
  - modificare loghi 200
  - mostrare video dietro a 193
  - ridimensionare la casella di testo 194
  - salvare 191, 211
  - usare tabulazioni in 198
  - visualizzare 190
- tonalità
  - mantenere a velocità diverse 119
- tono, 1 kHz 137
- tracce
  - aggiungere 104
  - bloccare e sbloccare 104
  - eliminare 105
  - escludere 103
  - espandere e ridurre 102
  - indirizzare l'output 183
  - montaggio audio 163
  - mostrare e nascondere audio 103, 166
  - ridimensionare 102, 103
  - rimuovere le clip 125
  - rinominare 105
  - specificare come destinazione 108
  - spostare le clip 127
  - stile di visualizzazione 103
  - volume audio 218
- tracce audio
  - conversione in After Effects 147
- tracce di destinazione, specificare 108
- tracce sorgente 108
- Traccia in assolo, pulsante 166
- tracciati animati
  - modificare 233
- transizioni
  - aggiungere tra clip 154, 155
  - allineare 155, 157
  - ammorbidire i bordi 159
  - anteprima 155, 157
  - audio 177
  - bordo 159
  - centrare 159
  - Comparsa graduale 160
  - durata 158, 159
  - flusso di lavoro 152
  - fotogrammi di inizio e fine 159
  - fotogrammi ripetuti 153
  - impostazioni 159
  - informazioni 152
  - Maschera immagine 160
  - orientamento 159
  - predefinite 155
  - riprodurre in avanti o indietro 159
  - sostituire 156
  - spostare 158
  - transizioni tra due clip e in una singola clip 153
- transizioni audio
  - conversione in After Effects 147
- transizioni predefinite
  - aggiungere 155
  - informazioni 155
- transizioni video
  - conversione in After Effects 147
- trascinare, per selezionare clip 122
- trasferire l'attivazione 1
- Trasformazione, effetto 289
- Trasformazione, proprietà
  - conversione in Adobe Premiere Pro 146



- trasparenza
  - Consultate anche* opacità
  - aggiungere aree 333
  - applicare 331
  - canali alfa 331
  - Colore 337
- Trasparenza colore, effetto 337
- trasparenza nelle clip 137
- trasparenza, tipi di
  - applicare 340
  - Cromaticità 337
  - Differenza RGB 338
  - luminanza 339
  - mascherini 340
  - Mascherino immagine 340
  - Mascherino per differenza 341
  - Mascherino traccia 342
  - Moltiplica 340
  - Non rosso 339
  - Schermo blu 338
  - Schermo verde 338
  - Schiarisci 340
- tratti
  - aggiungere ai titoli 209
  - eliminare 210
  - informazioni 209
  - modificare l'ordine 209
- Tratti pennello, effetto 314
- tre punti, montaggio
  - informazioni 111
- Tridimensionale. *Consultate* 3D
- Trova, comando 45
- Ttolazione
  - preferenze Browser dei font 196
- tweening. *Consultate* fotogrammi chiave
- U**
  - Un passo avanti, pulsante 95
  - unità audio
    - nei monitor e i pannelli Timeline 134
  - Unità audio, comando 166, 167
  - Usa lametta a indicatore tempo attuale, comando 125
- V**
  - Vai a marcatore precedente, comando 132
  - Vai a marcatore successivo, comando 132
  - Vai a punto di montaggio precedente, pulsante 117
  - Vai ad attacco, pulsante 106
  - valore Spostamento attacco 118
  - valore Spostamento stacco 118
  - Variazione tonalità, effetto 329
  - VCD, formato
    - esportare a 348
  - velocità
    - cambiare con lo strumento Dilata frequenza 119
    - cambiare tramite durata 119
    - cambiare tramite percentuale 119
    - informazioni 119
    - invertire 119
    - mantenere tonalità audio 119
  - velocità dati 350
  - velocità delle clip 119
  - Velocità, comando 118, 119
  - Velocità, proprietà
    - conversione in After Effects 147
  - Versione precedente, comando 34
  - versioni di prova, software 7
  - Vetri 3D, effetto
    - effetti fantasma 273
    - informazioni 272
    - vetri rossi, blu e verdi 273
  - vettorscopio
    - informazioni 262
    - nel monitor di riferimento 97
    - visualizzare 264
    - visualizzare i monitor Sorgente e Programma 94
  - video
    - alta definizione 348
    - campi e fotogrammi 120
    - deinterlacciare 121
    - dissolvenza 334
    - dominanza campi 121
    - eliminare sfarfallio 122
    - formazione 5
    - importare da Premiere Pro 145
    - interlacciare 120, 121
    - scansione progressiva 120
  - video ad alta definizione 348
  - video ad alta definizione non compresso 349
  - Video CD. *Vedere* VCD
  - video interlacciato 120
  - video nero 137
  - video non interlacciato 120
  - video trasparente 137
  - Video, proprietà dei filtri
    - conversione in After Effects 147
  - videocassetta
    - controllo dispositivo 352
    - registrare su 351, 353
  - videoregistratori 71
  - Virtual Studio Technology.
    - Consultate* VST, plug-in
  - Vista compatta, in Adobe Help Center 5
  - Vista completa, in Adobe Help Center 5
  - viste
    - in Adobe Help Center 5
  - visualizzazione, modalità 94
  - visualizzazione nel monitor di riferimento 97
  - volume 218
  - Volume audio, proprietà
    - conversione in Adobe Premiere Pro 146
  - Volume canale, effetto 325
  - Volume canale, filtro audio
    - conversione in After Effects 147
  - Volume, effetto 175, 330
  - Volume, filtro audio
    - conversione in After Effects 147
  - VST, plug-in 184, 186
- W**
  - Web
    - collegamenti 133
    - esportare file per 348
  - Windows Bitmap(BMP), formato
    - esportare 357
  - Windows Media Audio (WMA), formato di
    - decomprimere 81
  - Windows Media, formato
    - esportare 357
  - WM9 HDTV 349
- X**
  - XMP (eXtensible Metadata Platform)
    - informazioni 46
  - XMP, metadati 370
- Z**
  - zone di rilascio
    - informazioni 16
  - zoom
    - durante il trascinamento della clip 101
  - Zoom in, pulsante 101
  - Zoom out, pulsante 101